PlayStation

# パネキット™

## INFINITIVE CRAFTING TOY CASE




無限工作おもちゃ箱



# パネキット
## INFINITIVE CRAFTING TOY CASE™

●パネキットとは、8種類のパーツを組み合わせて工作感覚でモデル作りを楽しむゲームです。作ったモデルはフィールドで自由に動かすことができます。

●パネキットの広大な世界は、個性的な5つの島から成り立っています。モデルを使って島のあちこちを散策したり、あらかじめ用意された競技をクリアすることで、使用可能パーツやニューモデルの設計図を手に入れることができます。

●パネキットにはゲームオーバーはありません。自由な発想であなただけのモデルを作り、パネキットの世界を存分に楽しんでください。

**お問い合わせ**

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1-2人 | メモリーカード 4ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 10096

# CONTENTS 目次

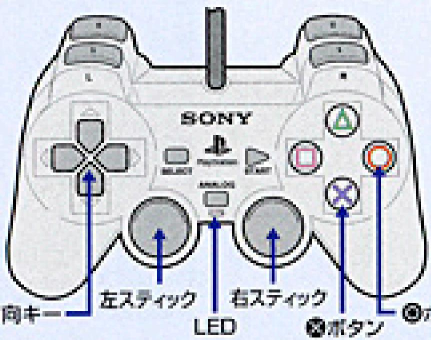
TIPS+

パネキットの
# 操作方法

基本操作：方向キーでカーソルを移動し、◎ボタンで決定します。✕ボタンを押すと、キャンセルになります。

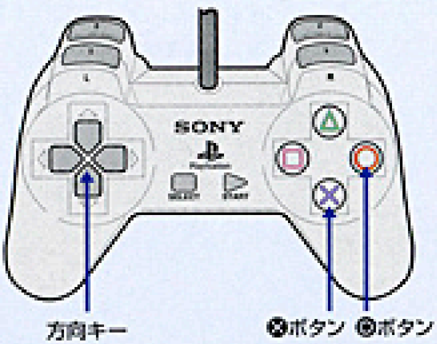
### ◎ アナログコントローラ

アナログモード(LED点灯)時には、左右スティックでフィールド画面やエディット画面の視点を変更することができます。
LEDの点灯/消灯にかかわらず、フィールド画面でモデルの動きに合わせて振動します。振動機能は、オプションでON/OFFできます。



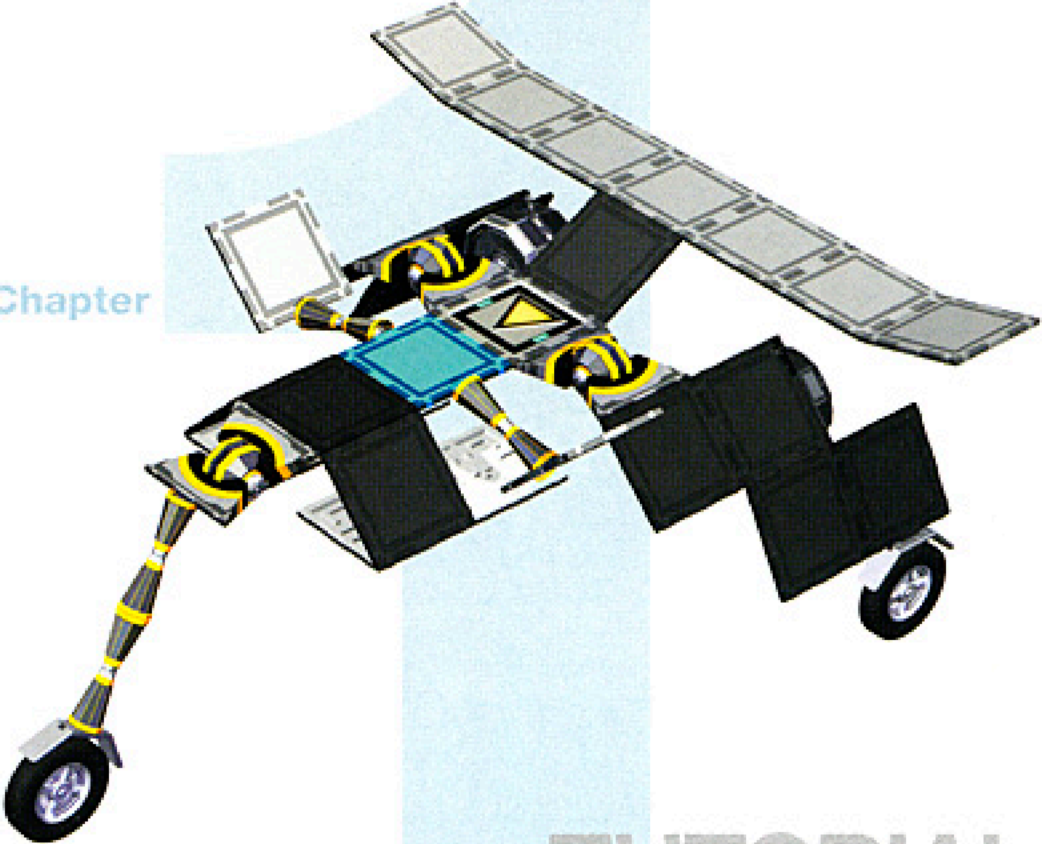

### ◎ コントローラ

左右スティックや振動機能以外は、アナログコントローラと同じです。

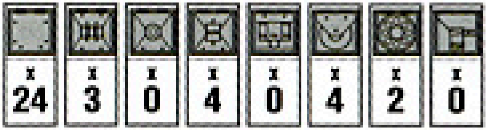


Chapter 1

# TUTORIAL



## MOSQUITO




**スーパーモデルシリーズNo.1 "モスキート"**

ジャンプ中は、後部のジェットを噴射して推進する。3輪にすることでモデルを軽くし、コーナリング時に内側の後輪を浮かせることで旋回性能を高めている。

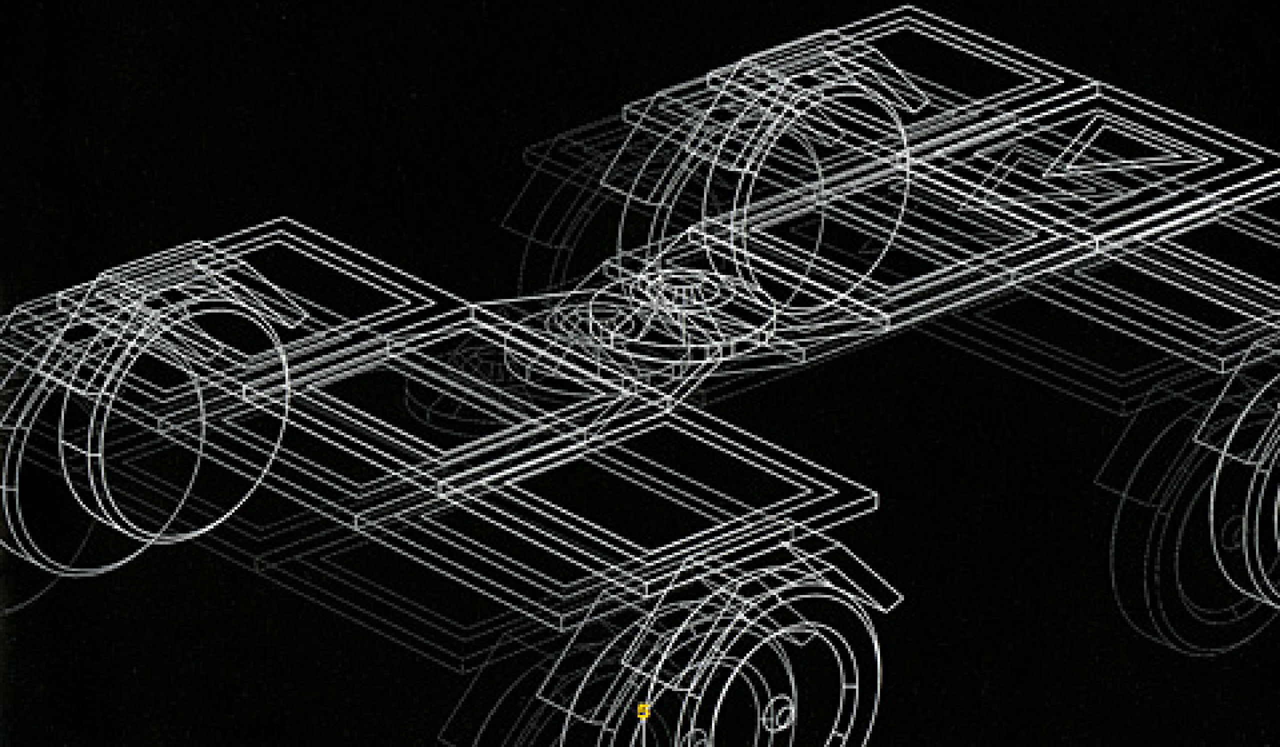
# Tutorial
## チュートリアル

ここでは、パネキットの基本的な遊びかたを実際の操作順にしたがって説明していきます。
パネキットを起動して操作しながら読むと、よりわかりやすくなります。
パネキットを起動すると、タイトルメニューが表示されます。
「ゲーム」→「はじめから」を選んで、ゲームを始めましょう。

# 1-1 TUTORIAL

ゲームが始まると、フィールド画面が表示されます。
モデルを動かして、島を探険してみましょう。

## 動かしてみよう



# FIELD SCREEN フィールド画面

フィールドでは、モデルを動かすことができます。操作方法は、モデルによって違います。タイトルメニューで「ゲーム」→「はじめから」を選ぶと、「きほんけい」という名前の車がフィールドに出てきます。「きほんけい」モデルは、✕ボタンで前進、□ボタンで後退、方向キー左右で左右に曲がることができます。

まずは、少し動かしてみて、操作になれてください。フィールドにあるものについては、8ページから説明しています。




## ◎ 操作方法

### SELECTボタン

その場でモデルを組み立てなおします。モデルが裏返ってしまったときなどに使ってください。

### STARTボタン

ポーズメニューが表示されます。7ページの「ポーズメニュー」を参照してください。

### ① コンソール

モデル付近の地図とメーターが表示されています。ポーズメニューでメーターの内容を変更できます。

| | |
|---|---|
| SPEED [kpm/h] | モデルのスピード |
| TRIP [pm] | 走行距離 |
| HEIGHT [pm] | 現在の標高 |
| POWER [%] | 電力供給率 |

それぞれの単位については、16ページの「モデルのテスト」を参照してください。

### ② カメラモード

カメラの動きかたです。ポーズメニューで変更できます。それぞれのモードについては、7ページの「カメラ」を参照してください。

## PAUSE ポーズメニュー

フィールド画面でSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。




### ◎ 操作方法

**○ボタン**

メインメニューを表示します。

**□ボタン**

コンソールの内容を変更します。

**△ボタン**

**L1、L2、R1、R2ボタン**

**方向キー**

カメラに関する操作です。次の「カメラ」を参照してください。

## CAMERA カメラ

フィールド画面を撮影しているカメラの動きかたをカメラモードといいます。ポーズメニューでは、カメラモードを変更したり、カメラ位置を移動したりできます。





### ◎ 操作方法

**△ボタン**

カメラモードを変更します。

| | |
|---|---|
| **Auto** | 自動追尾カメラ |
| **Fixed** | 固定カメラ |
| **Core** | コア視点 |

**L1、L2、R1、R2ボタン**

カメラをズームイン/ズームアウトします。

**方向キー**

カメラ位置を移動します。

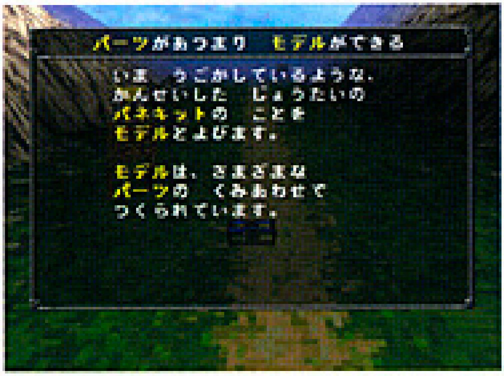
## SIGN たてふだ

フィールドには、いくつもの「たてふだ」が立っています。「たてふだ」に近づくと、画面上にタイトルが表示されます。読んだことのある「たてふだ」の▼マークは、動きが遅く、色が薄くなります。重要なヒントが書かれているので、見つけたら必ず読んでください。

**○ 操作方法**

**STARTボタン**

タイトルが表示されている「たてふだ」を読みます。読み終わったら、もう一度STARTボタンを押してください。




## ITEM BOX アイテムボックス

フィールドに落ちている箱には、パーツやモデルの設計図が入っています。モデルで箱にさわると、中身が手に入ります。
思わぬところに落ちていることもあるので、よく探してみましょう。



# 競技

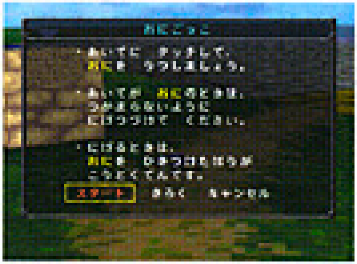
島には、モデルで遊べる競技がたくさんあります。競技に参加するには、ルールの書かれた「たてふだ」を読んでください。方向キー左右で、メニューを選んで、◉ボタンで決定します。

| | | |
|---|---|---|
| スタート | ● | 競技開始 |
| きろく | ● | その競技の記録とクリア目標 |
| キャンセル | ● | フィールドに戻る |

競技を始めてからリタイヤしたいときは、ポーズメニューで◉ボタンを押すか、もう一度「たてふだ」を読んでください。

競技について詳しくは、53ページからの「島」を参照してください。それぞれの島にある主な競技を説明しています。

▼競技のルール




▼競技スタート!




▼新しい「設計図」をゲット!



# TIPS+

アナログコントローラを使った
# カメラの移動

LEDが点灯した状態(アナログモード)でアナログコントローラの左右スティックを使うと、フィールド画面でポーズメニューを表示させずにカメラを動かすことができます。また、エディット画面でも、左右スティックを使ってモデルの回転や拡大/縮小をおこなうことができます。

## ◎ 操作方法(フィールド画面)

**左スティック**
カメラ位置を移動します。

**L3ボタン**
カメラ位置をリセットします。

**右スティック**
カメラをズームイン/ズームアウトします。

**R3ボタン**
カメラモードを変更します。

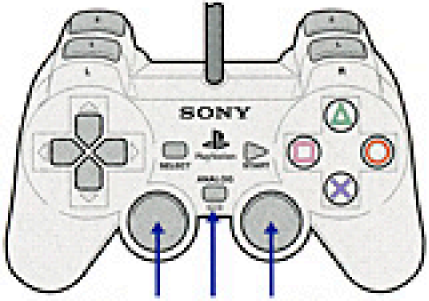
| | |
|---|---|
| Auto | 自動追尾カメラ |
| Fixed | 固定カメラ |
| Core | コア視点 |

## ◎ 操作方法(エディット画面)

**左スティック**
モデルを回転します。

**右スティック**
モデルを拡大/縮小します。

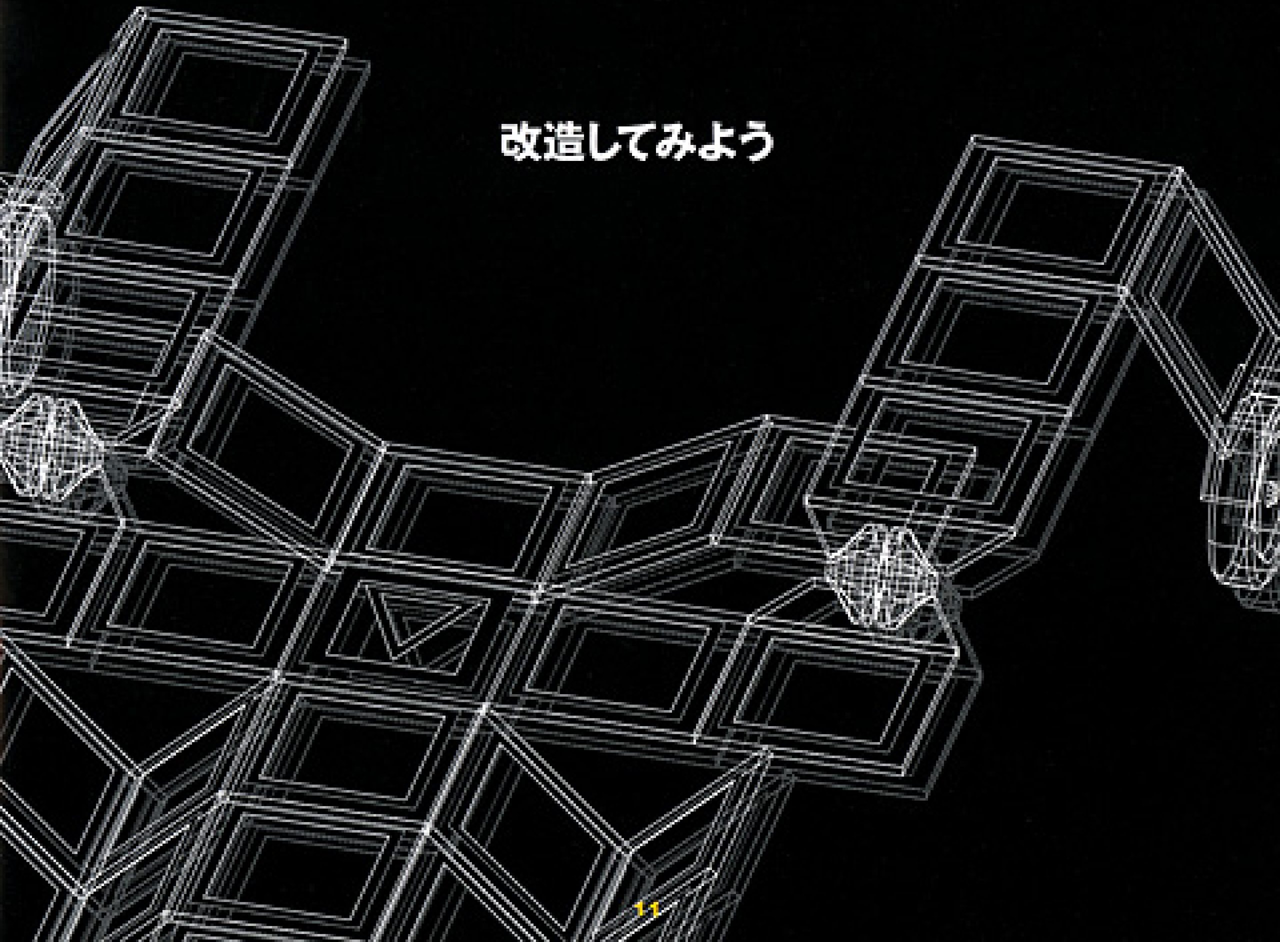
**L3ボタン、R3ボタン**
カメラ位置をリセットします。



# 1-2 TUTORIAL

さあ、モデルを改造してみましょう。本格的にモデルを作る前に、改造しながらエディット画面の操作方法に慣れてください。

## 改造してみよう



# MAIN MENU メインメニュー

フィールド画面のポーズメニューで○ボタンを押すと、メインメニューを表示します。メインメニューには、ゲームに関するさまざまな項目が用意されています。

各項目については、23ページからの「メインメニュー」を参照してください。

ここでは、モデルに関するメニュー「モデル」を開きます。




# MODEL MENU モデルメニュー

モデルメニューには、モデルに関するさまざまな項目が用意されています。

各項目については、27ページからの「モデルメニュー」を参照してください。

まずは「チュートリアル」を選んで、エディットの方法についての説明を見ましょう。

チュートリアルを見終わったら、モデルを改造するために「エディット」を選択して、エディット画面に移ります。

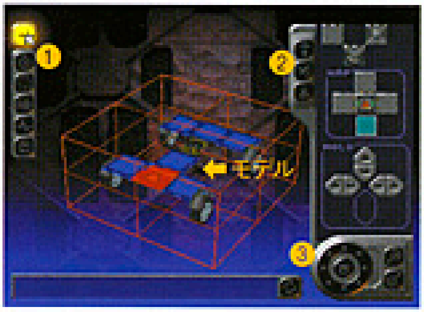


EDIT

# エディットの基礎

エディット画面では、画面に表示される矢印型をした「カーソル」を動かして、メニューボタンやパーツを選びます。
エディット画面の操作やメニュー項目について詳しくは、チュートリアルと付属のリファレンスカードを参照してください。




## ◎ 操作方法

**方向キー**

カーソルを動かします。

**○ボタン**

カーソル位置のメニューボタンやパーツを選択します。

**×ボタン**

選択したメニューやパーツをキャンセルします。

## ① 編集メニュー

モデルの新規作成やテスト、エディットの終了などの項目があります。

## ② モードパレット

パーツの選択や設定などをおこなうメニューボタン群です。

## ③ カメラリモコン

モデルの回転や拡大/縮小などをおこなうリモコンです。

# RECONSTRUCTION 改造してみよう

エディット画面の操作になれるために、モデルを少し改造してみましょう。エディット画面には「きほんけい」モデルが表示されています。赤くなっているところは、現在選択しているパーツです。

## パネルの追加

モデルの一番前にパネルを追加してみます。まずは、左右の前輪の中間にあるパネルにカーソルを合わせて◉ボタンを押し、選択しているパーツを変更します。画面右にあるモードパレットのパネルアイコンにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、パネルを持ちます。そのままパネルを追加したい場所に運んで、透明部分にパネルが点滅したら、もう一度◉ボタンを押してください。パネルが追加されて、選択が追加されたパーツに移動します。

## パーツの折り曲げ角度

それぞれのパーツは、つながっている角度を変えることができます。いま追加したパネルが選択されていることを確認して、モードパレット下の「おりまげかくど」を変更してみましょう。







下向きの矢印ボタンにカーソルを合わせて◉ボタンを2回押してください。パネルが下前向きに30度曲がります。

## パラメータモード

パーツの中には、操作に応じて動くものがあります。「きほんけい」では、動力となるタイヤとハンドルの役割をするＹジョイントが使われています。パーツに操作ごとの動きを設定するには、設定したいパーツを選択して、モードパレットをパラメータモードに切り替えます。モードを切り替えるには、モードパレット左側にあるそれぞれのモードのボタンを押してください。練習として、ハンドルの角度を変更してみましょう。モデル中央のＹジョイントを選択して、パラメータモードに切り替えます。モードパレットには、各ボタンのアイコンと設定バンドが表示されます。設定バンド右側の矢印ボタンを押して、方向キー左右に設定されているそれぞれの設定値を変更します。15度ずつ曲がるようになっているので、30度ずつに変更してみましょう。







## エディタの終了

画面左上の「へんしゅうメニュー」ボタンを押すと編集メニューが表示されます。

エディタを終了してメインメニューに戻るには、編集メニューの一番下にあるボタンを押してください。

TIPS+

動きをチェックできる
# モデルのテスト

エディット画面では、モデルのテストをおこなうことができます。編集メニューからモデルのテストを選択してください。テストを終了するにはSTARTボタンを押してポーズメニューを表示させ、◎ボタンを押します。

## ◎ 働く力

テスト画面では、モデルを構成するそれぞれのパーツに働く力の向きと強さが色付きの矢印で表示されます。

| | |
|---|---|
| 赤矢印 | ●パネルに加わる力 |
| 緑矢印 | ●タイヤに加わる力 |
| 青矢印 | ●ジェットに加わる力 |
| 黄矢印 | ●シューターに加わる力 |




## ◎ 詳細データ

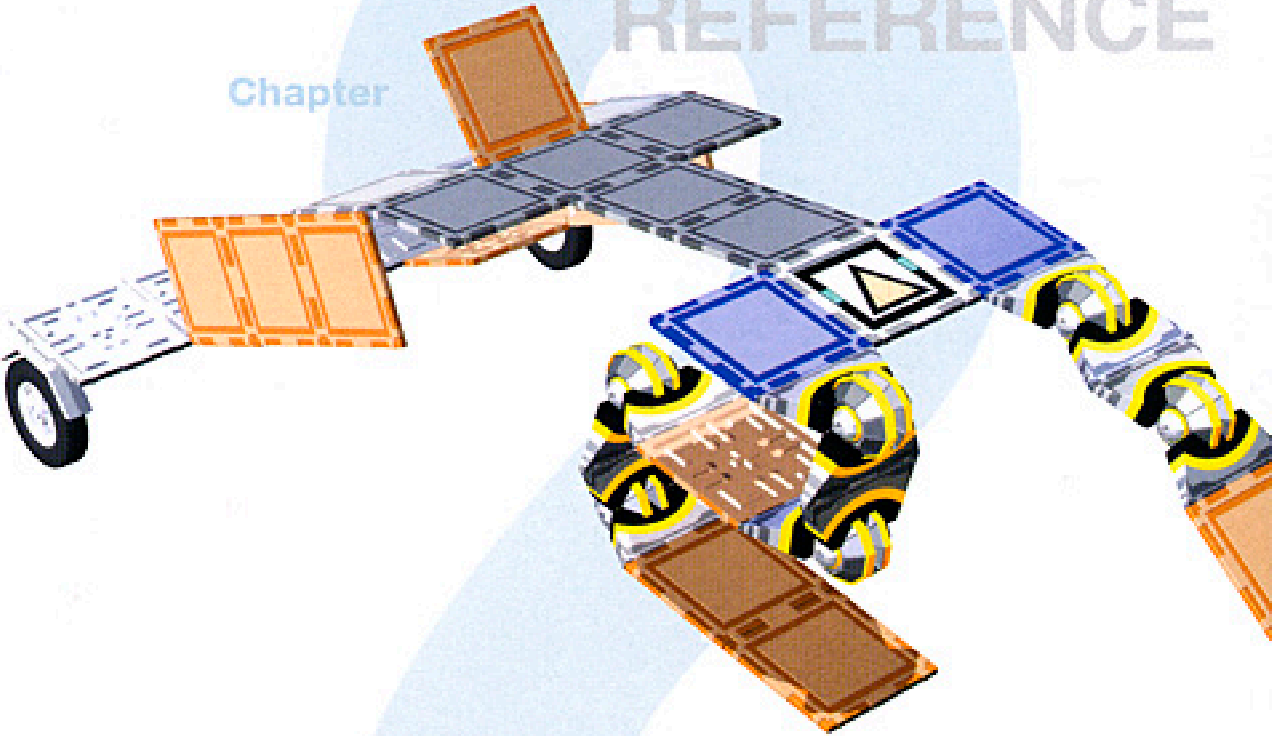
画面右側に、現在のモデルの状態が詳しく表示されます。パネルの一辺の長さ[pm]を基本として、さまざまな単位が用いられています。

| | |
|---|---|
| SPEED | [kpm/h] 時速キロpm |
| | [pm/sec] 秒速pm |
| ACCELERATION | [G] 加速度（1G=重力） |
| HEIGHT | [pm] モデルの中で一番地面に近いところの高度 |
| RESISTANCE | [Pa] モデル全体の空気抵抗（1Pa=パネルが進行方向に対して投影面積最大で1pm/secで進んだときに受ける力） |
| POWER DEMAND | [W] 各パーツの合計消費電力 |
| POWER SUPPLY | [V] モデル全体の電力供給量 |
| | [%] POWER DEMANDに対する供給割合 |

← テスト画面

Chapter 2

REFERENCE



## ZOUKIN

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| x 29 | x 8 | x 0 | x 0 | x 0 | x 2 | x 0 | x 0 |

**スーパーモデルシリーズNo.2 "ぞうきん"**

タイヤやジェットを使わずに、ジョイントの力だけで前進するモデル。折りたたんだ足を伸ばして地面を蹴る。タイヤは動力用ではなく、抵抗を減らす車輪としてのみ使用している。

# Reference
## リファレンス

ここでは、パネキットのすべてのメニューについて説明していきます。
すぐに、すべてのメニューを覚える必要はありません。
ゲーム中にわからないメニューがあったら、この章を読み返してみてください。

# 2-1 REFERENCE

パネキットを起動すると、タイトルメニューが表示されます。ゲームを始めることはもちろん、対戦や設定をおこなうことのできるメニューです。

## タイトルメニュー



# TITLE MENU タイトルメニュー

パネキットを起動すると、タイトルメニューが表示されます。
最初は「デモ」を何度か選択して、さまざまなモデルを見てみるといいでしょう。




## ゲーム

「ゲーム」には、ゲームを始めるための以下の項目があります。

### はじめから

ゲームを最初から始めます。

### メモリーカード

メモリーカードからゲームデータをロードして、ゲームを再開します。

### レジューム

ゲーム終了時に自動的に保存される、直前まで遊んだゲームを再開します。レジュームデータは、「レジューム」以外の項目を選んだり、電源を切るとクリアされます。

## たいせん

「たいせん」を選択すると、メモリーカードにセーブされているモデルを使って対戦することができます。
「たいせん」について詳しくは、22ページを参照してください。

## デモ

「デモ」では、12種類のモデルデモを観ることができます。観たいデモを選んでください。さまざまなモデルのデモが、モデル作りのヒントになるかもしれません。
なお、タイトルメニューを表示したまま、しばらく操作しなかったときも自動的にデモが表示されます。




## オプション

「オプション」では、ゲームに関する設定を変更できます。変更できる設定は、以下の通りです。

| | |
|---|---|
| サウンド | ● 音の出力方法（モノラル/ステレオ） |
| SEボリューム | ● 効果音の音量 |
| BGMボリューム | ● 音楽の音量 |
| しんどう | ● アナログコントローラの振動機能（OFF/ON） |
| きょうぎカメラ | ● 競技用の視点（OFF/ON） |

競技用の視点にすると、その競技をプレイしやすいように自動的にカメラが動きます。



# TIPS+

モデルを使った

# 対戦競技

**対戦を始める前に：対戦競技で遊ぶには、モデルがセーブされたメモリーカードが必要です。友達と自作のモデルを持ちよって、対戦で腕を競いましょう。**

### 競技セレクト

タイトルメニューから「たいせん」を選ぶと競技セレクト画面になります。画面下の説明を参考に、遊びたい競技を選択してください。

### モデルセレクト

競技を決めると、1P/2Pそれぞれが使用するモデルをメモリーカード差込口1または2のメモリーカードにセーブされている中から選びます。競技の特徴を考えて、使うモデルを決めましょう。

### 競技

競技では、コントローラ1とコントローラ2を使って1P/2Pそれぞれのモデルを操作します。

競技中にSTARTボタンを押してポーズをかけ、◉ボタンを押すとリタイアできます。

競技が終了すると、競技セレクト画面に戻ります。




⬇



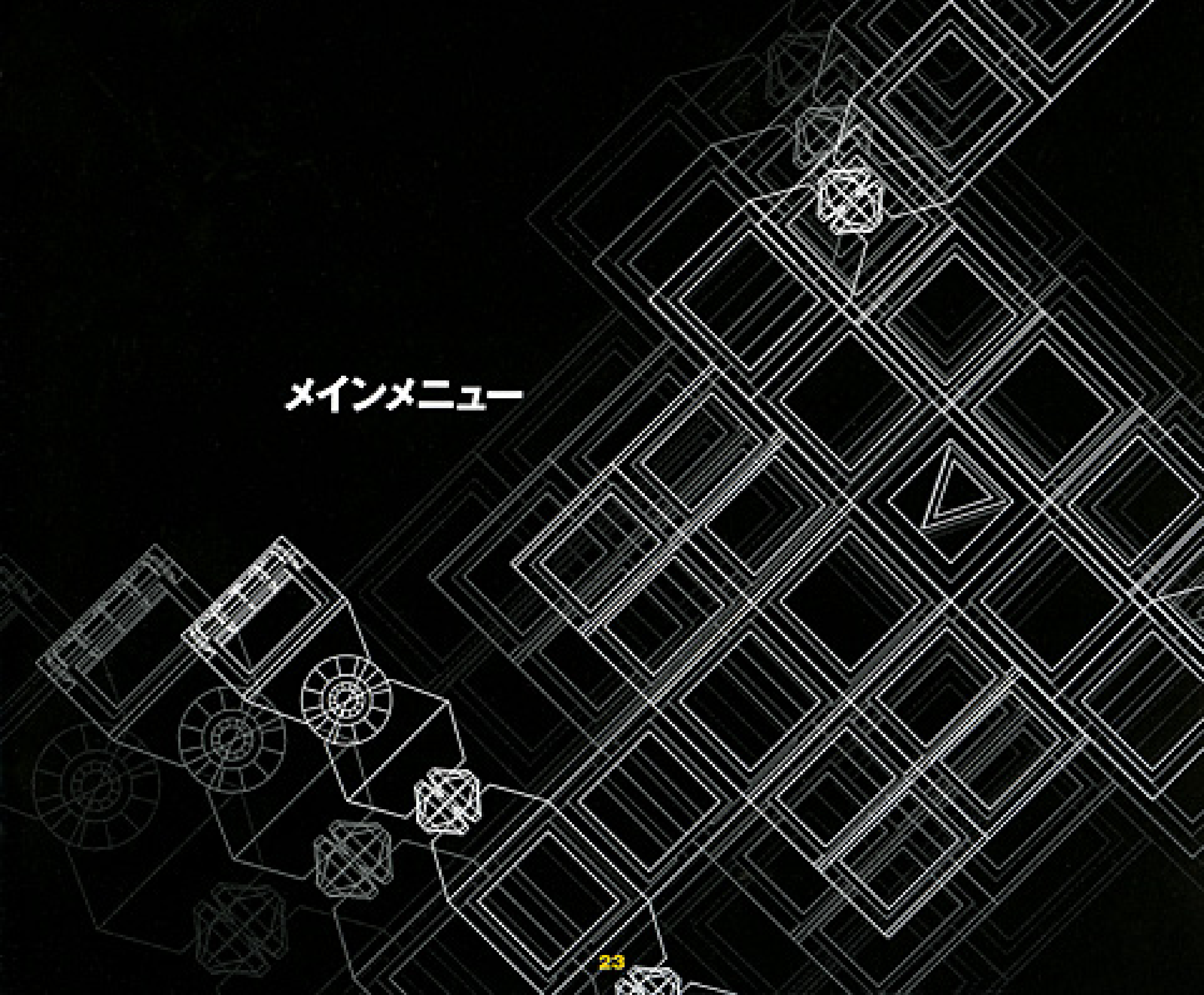

⬇



# 2-2 MAIN MENU

メインメニューは、パネキットの中心となるメニューです。モデルに関するメニューや、ゲームデータのセーブなどが用意されています。

## メインメニュー



# MAIN MENU メインメニュー

フィールド画面のポーズメニューで◉ボタンを押すと、メインメニューに移ります。
画面右側のウィンドウには、現在使用しているモデルのスペックやパーツ数が表示されます。
モデルのスペックが表示されている画面でSELECTボタンを押すと、そのモデルの更新回数などの追加情報を見ることができます。




## フィールド

「フィールド」を選択すると、現在使用しているモデルをフィールド画面に戻します。フィールドへ戻る位置は、メインメニューの「マップ」で変更できます。「マップ」については、25ページを参照してください。

## モデル

「モデル」を選ぶと、モデルメニューが表示されます。モデルメニューでは、モデルに関するさまざまな項目が用意されています。モデルメニューについて詳しくは、27ページを参照してください。

## マップ

「マップ」は、フィールドの現在位置の確認や変更をおこなうメニューです。そばを通ったことのあるジャンプポイントに自由に移動することができます。移動できない場所は、地図が暗く表示されています。
マップにある島々については、53ページからの「島」を参照してください。




## きろく

「きろく」を選択すると、進行データをメモリーカードにセーブします。メモリーカード差込口1と2から、セーブしたいメモリーカードを選んでください。1枚のメモリーカードに進行データをひとつだけセーブすることができます。進行データには、フィールドや競技の達成度、パネルや設計図の種類と数などが記録されます。
進行データは、メモリーカードを4ブロック消費します。

## オプション

タイトルメニューの「オプション」(→P.21)を参照してください。

## しゅうりょう

「しゅうりょう」を選ぶと、ゲームを終了してタイトルメニューに戻ります。すぐに続きを遊ぶときは、タイトルメニューの「ゲーム」にある「レジューム」を選択してください。

# TIPS+

簡単にモデルをチェック

## プレビュー

**メインメニューやモデルメニューのバックには、現在使用しているモデルが表示されています。STARTボタンを押すと前面のメニューが消えて、モデルをよく見ることができます。**

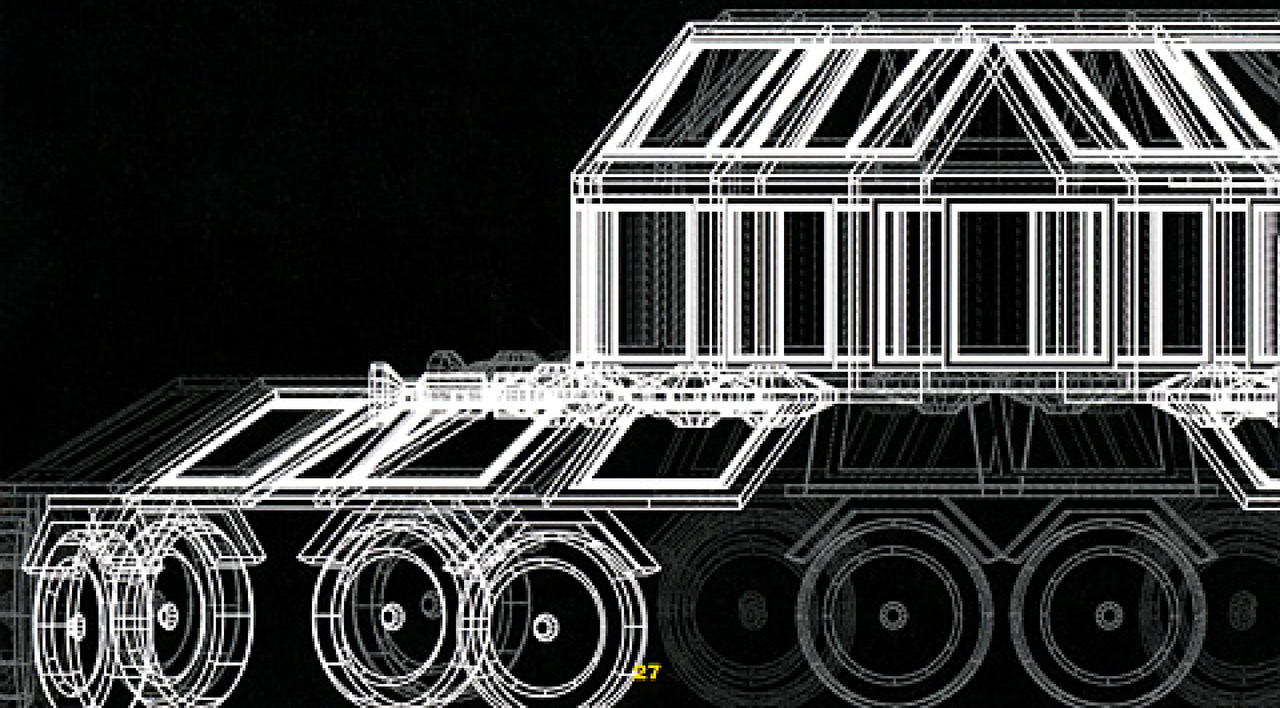
モデルが表示されている間は、コントローラを操作することでフィールドでの動きを簡単に確認することができます。プレビューからメニューに戻るには、もう一度STARTボタンを押してください。



# 2-3 MODEL MENU

モデルメニューには、エディットやセーブ/ロード、手に入れた設計図を使ったモデルの組みたてなど、モデルに関するすべてのメニューが用意されています。

## モデルメニュー



# MODEL MENU モデルメニュー

メインメニューで「モデル」を選ぶと、モデルメニューが開きます。画面右側のウィンドウには、現在使用しているモデルのスペックやパーツ数が表示されます。モデルのスペックが表示されている画面でSELECTボタンを押すと、そのモデルの更新回数などの追加情報を見ることができます。まずは「チュートリアル」を選んで、エディットの基礎を覚えましょう。




## エディット

「エディット」では、モデルの編集をおこないます。エディット画面の操作やメニュー項目について詳しくは、チュートリアルと付属のリファレンスカードを参照してください。

## モデル

現在使用しているモデルです。選択中のパーツは、赤く表示されます。
モデルを囲んでいる赤い線の交点は、重心を表しています。

## カーソル

パーツやメニューボタンを選択するカーソルです。

## 編集メニュー

モデルの新規作成やテスト、エディットの終了などの項目があります。



## モードパレット

パーツの選択や設定などをおこなうメニューボタン群です。パレット左上のボタンを押すと、対応するモードに切り替わります。

### ● 接続モード

パーツとパーツをつなげるモードです。パレット上部のパーツアイコンを選んでモデルに追加します。ひとつのモデルに使用できるパーツはコアを含めて計100個までです。
パレット下部の矢印ボタンを使って、接続部分を折り曲げることができます。



### ● パラメータモード

コアとパネル以外のパーツの動作を設定するモードです。ボタンパレットから設定したいボタンを選び、設定バンドに設定します。設定バンドでは、パーツごとに異なった動きを設定できます。



### ● ペイントモード

パネルの色を設定するモードです。パネルを選択した状態で色や柄を選ぶと、そのパネルに色と柄を設定します。コアを選択した状態で色や柄を選ぶと、モデル全体のパネルの色と柄を設定します。



### ● 編集モード

ひとつまたは複数のパーツを切り取り/コピーして、コピーバッファに追加することができます。バッファの内容は、ふつうのパーツと同じようにモデルに追加できます。パネルを1枚ずつ追加したり、パーツの削除をおこなうこともできます。コアを選択した状態では編集モードを使用できません。



# MODEL MENU

## カメラリモコン

モデルの回転や拡大/縮小などをおこなうリモコンです。






## ボタン入力パネル

ボタン入力パネルボタンを押すと、ボタン入力パネルとグラフが表示されます。
パラメータモードで動作が設定されている操作は、ボタン入力パネルで明るく表示されます。
操作にカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、モデルが対応した動作をします。

グラフの上段はモデルが必要としている電力、下段はパネルが供給している電力をあらわしています。
もう一度ボタン入力パネルボタンを押すと、ボタン入力パネルとグラフが表示されなくなります。

## セーブ

「セーブ」を選ぶと、現在使用しているモデルをメモリーカードに保存できます。セーブしたいメモリーカードを選んで、保存する場所を決定してください。ひとつのメモリーカードに32種類のモデルをセーブできます。

## ロード

「ロード」では、メモリーカードに保存されたモデルを読みこむことができます。カーソルを合わせると表示されるスペックを参考に、読みこむモデルを選択してください。

## プリセット

「プリセット」には、モデルの設計図が用意されています。設計図を使うと、そのモデルが自動的に組みたてられます。
設計図には、最初からあるものと島で手に入るものがあります。

| | | |
|---|---|---|
| くるま | ● | 地上を走るモデル |
| ひこうき | ● | 空を飛ぶモデル |
| きのう | ● | 機能を持ったモデル |
| いきもの | ● | 生き物のようなモデル |
| みため | ● | 見た目にこだわったモデル |




## チュートリアル

「チュートリアル」では、エディット画面の操作や各メニューボタンの意味、モデルの作りかたなどの説明を音声付きで観ることができます。
必ず一度は目を通してください。



TIPS+

自作モデルへの第一歩

# プリセットの改造

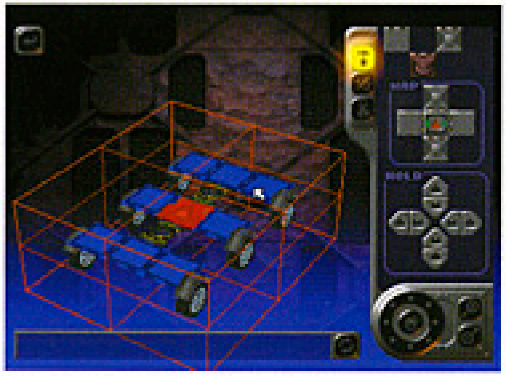
**プリセットにあるモデルは、自由に改造することができます。いろいろと変更してみると、自作モデルの参考になるでしょう。**

### プリセット

プリセットにあるモデルは、動きの仕組みを理解するためにとても役に立ちます。新しい設計図が手に入ったら、エディット画面でいろいろと調べてみましょう。テスト画面で動かしてみると、より細かな情報を得ることができます。テスト画面については、16ページを参照してください。

### プリセットの改造

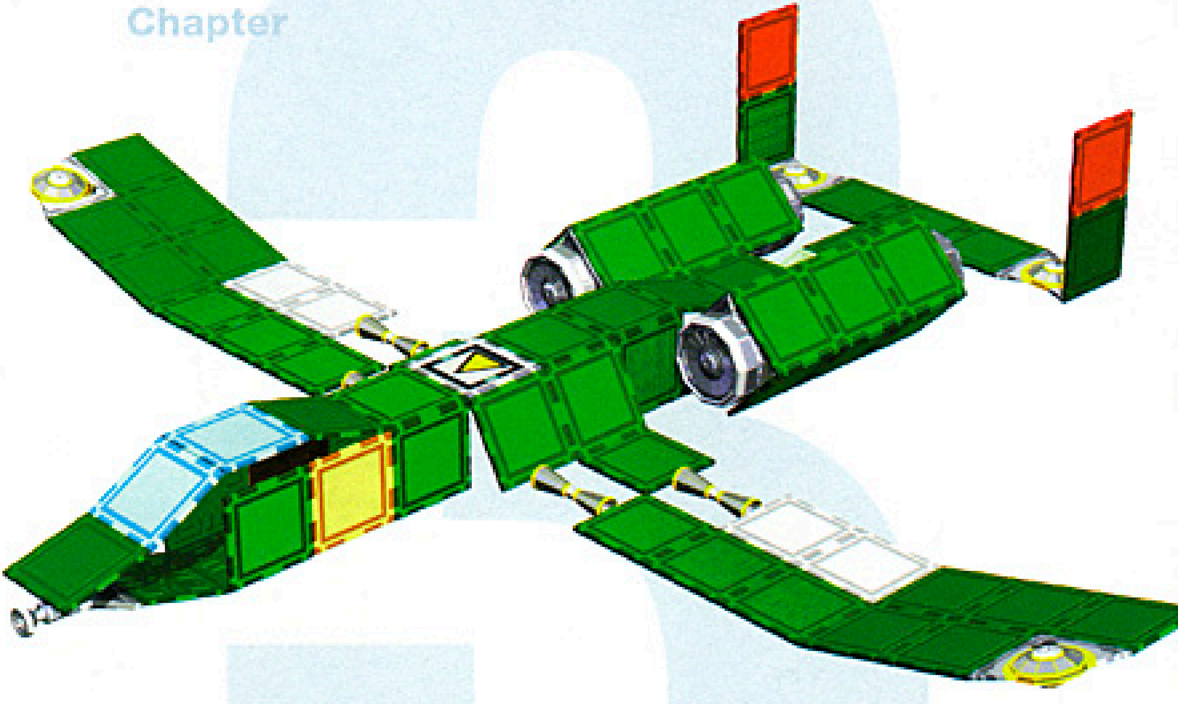
モデル作りのコツは、何度も試してみることです。上手く動かないモデルでプレイしてもゲームオーバーになるわけではありません。試行錯誤を重ねてノウハウを身につけてください。
まずは、プリセットのモデルをいろいろと改造して動きの変化を調べてみるのが近道です。どうして動きが悪くなったのか、なぜスピードが速くなったのか、など、原因と結果を考えながら改造すると理解が進むはずです。





# SAMPLE MODEL

Chapter 3



## THUNDER WING



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| x 79 | x 3 | x 4 | x 5 | x 0 | x 3 | x 4 | x 1 |

**スーパーモデルシリーズNo.3 “サンダーウィング”**

コアを含めて100個(モデルの最大パーツ数)のパーツで構成されている飛行機。重い機体を4基のジェットで推進させているため、ゆっくりとした動きになっている。

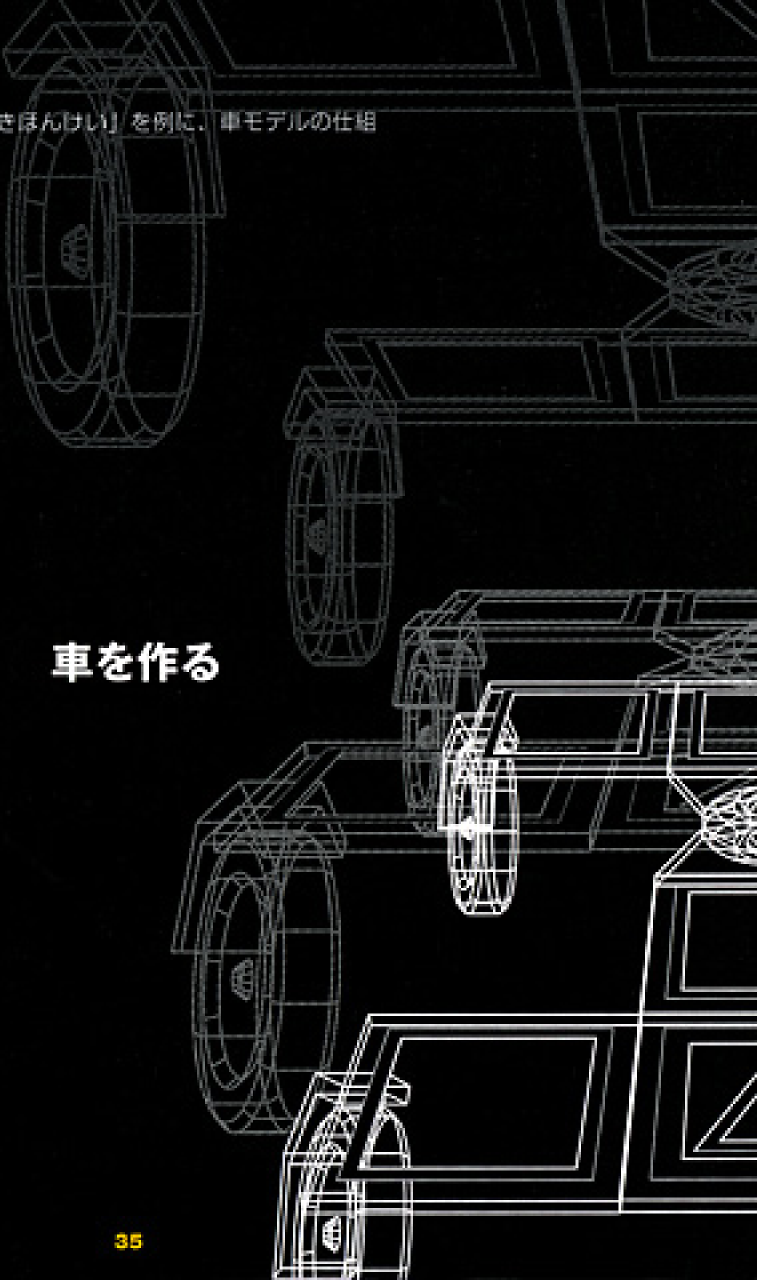
# Sample Model

## サンプルモデル

ここでは、プリセットに用意されているモデルの中から基本的なものを取り上げ、
モデルが動く仕組みを簡単に説明します。
ここにあげたモデルを参考に、オリジナルモデル作りに挑戦してみましょう。

# 3-1 SAMPLE MODEL

もっとも基本的な車「きほんけい」を例に、車モデルの仕組みを説明します。



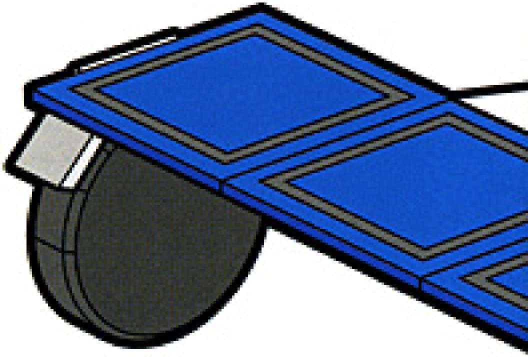
## 車を作る

# BASIC MODEL きほんけい

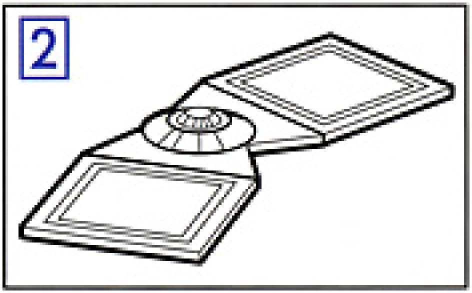
タイヤを使って地上を走る車モデルの基本形です。動くパーツとして、4個のタイヤと1個のYジョイントを使っています。

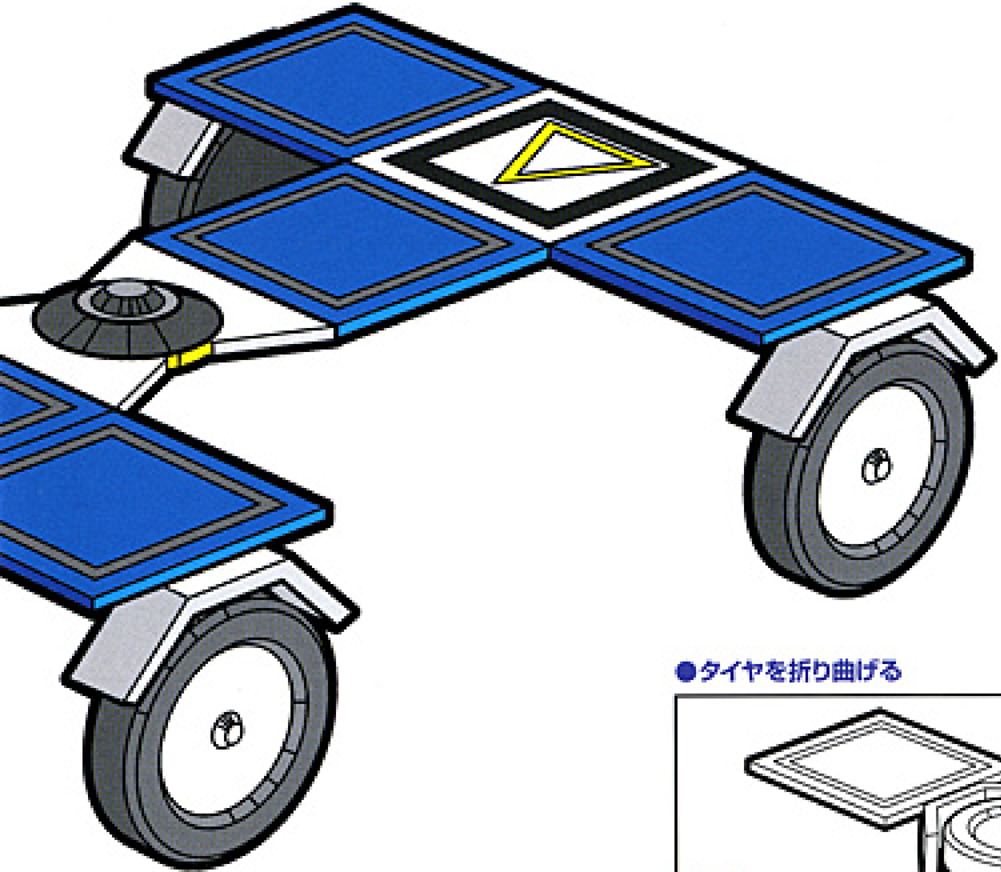
**1** タイヤを回転させて前後に進みます。力が地面に伝わるように、タイヤを折り曲げて地面に垂直に当たるようにしています。

**2** 方向転換するために、Yジョイントを使って前輪部分の角度を変えられるようにしています。パラメータモードで方向キー左右の入力でYジョイントが曲がるように設定されています。

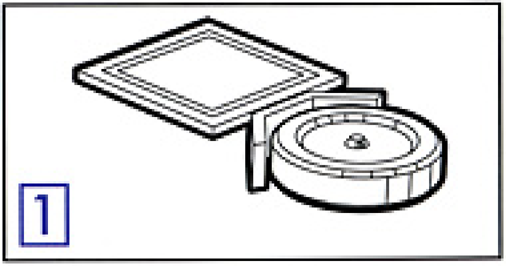


●Yジョイントで接続





●タイヤを折り曲げる



1

TIPS+

大きいことはいいこと?

# モデルの大きさ

熱心にモデルを作っていると、使用パーツが多くなってしまいがちです。モデルが大きくなることは、いいことばかりではありません。

### 大きなモデル

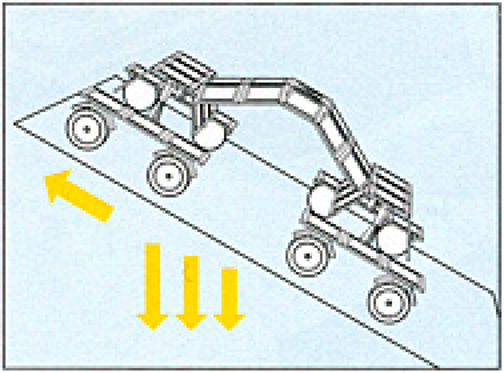
十分な電力を得ようとしたり、形にこだわった結果として、使用パーツの多い大きなモデルになってしまうこともあるでしょう。しかし、大きなモデルの問題点についての知識がないと、大きさを活かすことができないばかりか、効率の悪いモデルになってしまいます。

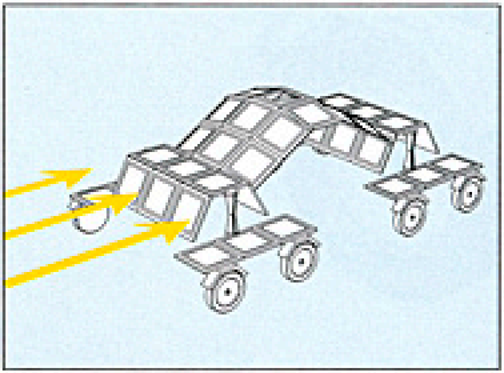
### モデルの重量

使用するパーツを増やすと、必然的にモデルが重くなります。パネルやタイヤを増やして推進力を上げても、それ以上に重くなってしまっては動きが悪くなります。

### モデルの空気抵抗

大きなモデルは、進行方向に対する投影面積が大きくなりがちです。その結果、空気抵抗が大きくなり、推進効率を悪化させます。

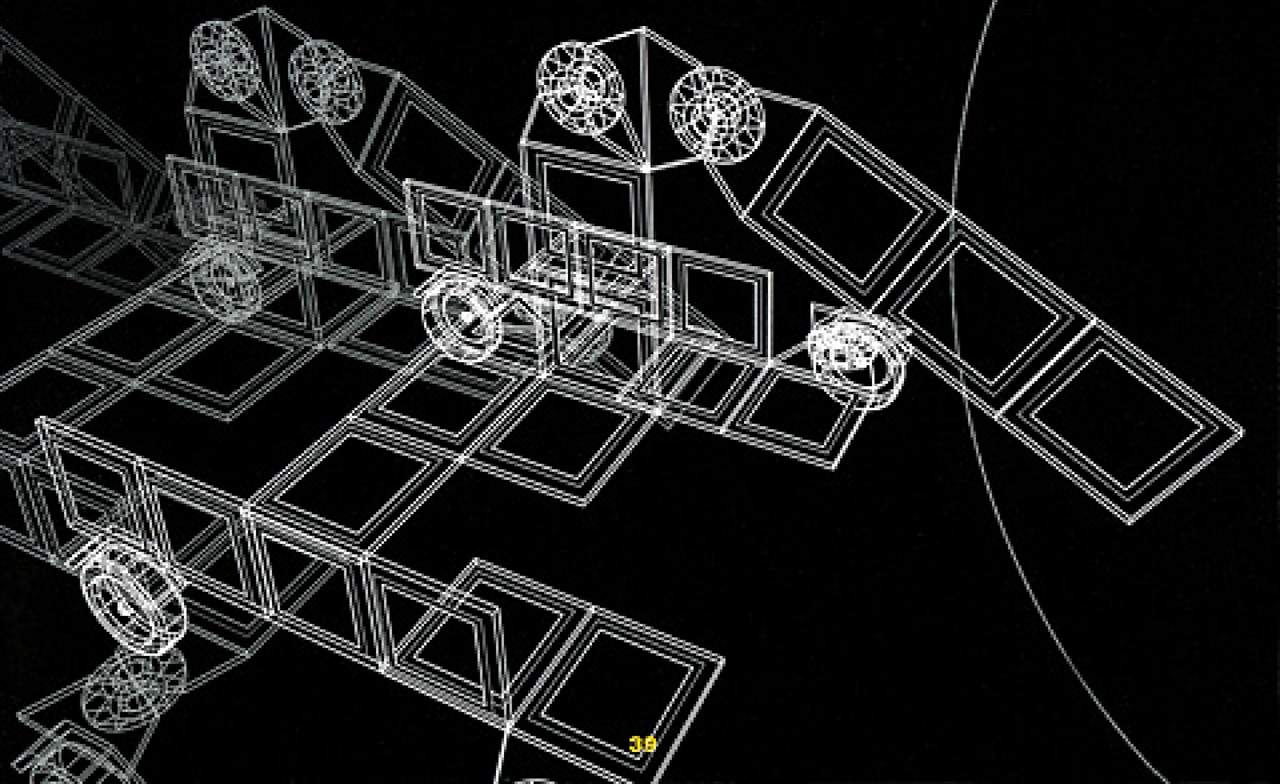




# 3-2 SAMPLE MODEL

ボールをはじく機能を持った車です。使用目的を考えたモデル作りのサンプルです。

## ボールを使う



# MINI KICKER ミニキッカー

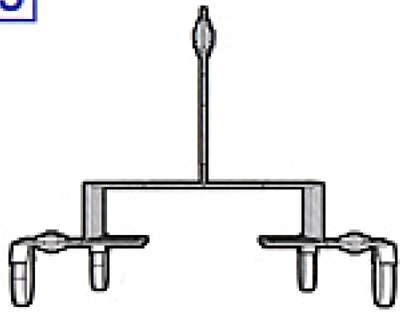
ボールをはじくための動くツメを持つ車モデルです。ボールを強くはじくためのさまざまな工夫があります。

**1** 「きほんけい」と違い、方向転換するために、タイヤパーツを直接Ｙジョイントで曲げています。
このようにモデルを方向転換させる方法はひとつではありません。

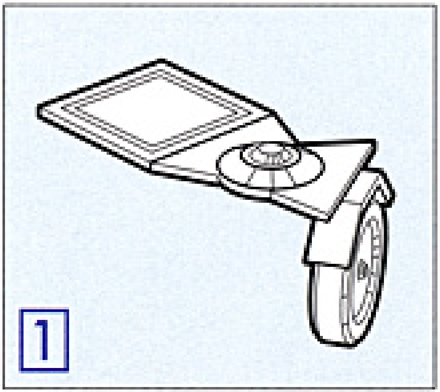
**2** 十分な力をボールに与えるために、Ｙジョイントを２個連続で使用しています。
Ｙジョイント１個の場合に比べて、２倍近いスピードでツメを動かすことができます。

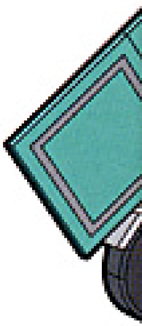
**3** ボールをはじくときに受ける空気抵抗をなるべく少なくするように、ツメの向きを調整しています。動く部分は、空気抵抗を十分考慮して作るようにしましょう。

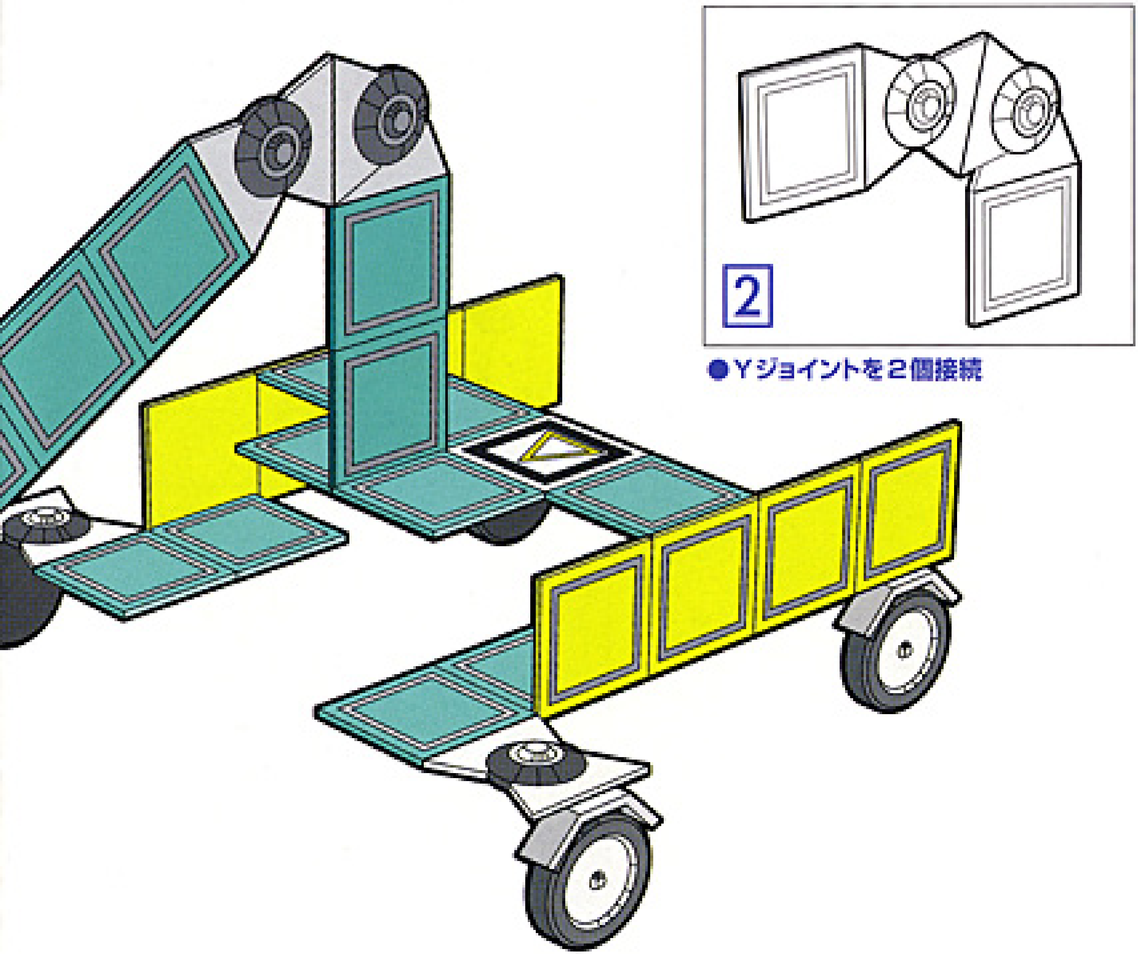
**3** ●空気抵抗を考慮



●Ｙジョイントでタイヤを曲げる





2

●Ｙジョイントを２個接続

# TIPS+

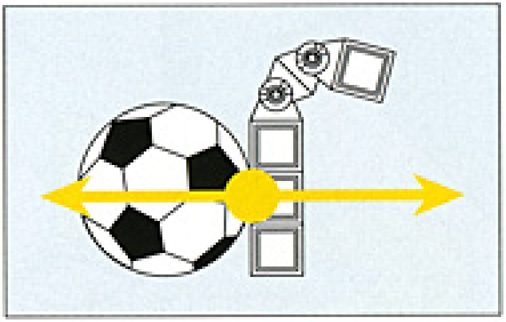
押すと押される
# 作用と反作用

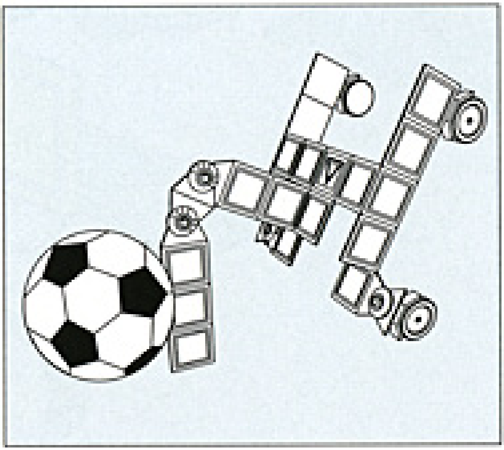
**物体を押すということは、同じ力で押されているということです。モデルの動きを考えるときには、この「押される力」を無視することはできません。**

### 作用
作用とは、ある物体が別の物体に働きかける力のことです。たとえば、ミニキッカーがボールをはじくと、ツメがボールに作用します。

### 反作用
反作用とは、作用と逆向きに発生する同じ強さの力のことです。物と物がぶつかると、必ず作用と反作用が生まれます。通常使われる反動という言葉は、反作用が起こした作用側の運動のことを意味しています。ミニキッカーの場合、ツメがボールからの反作用を受けることになります。

### 作用と反作用
作用と反作用が生じた結果として、どのような動きになるのかをミニキッカーを例に説明します。
ミニキッカーのツメがボールに与えた力(作用)が、ボールが動くために必要な力より強いと、ボールがツメにはじかれます。そのときにツメがボールから受ける力(反作用)が、ミニキッカーを後に動かすだけの力を持っていると、ミニキッカーがボールをはじいた反動で後に動く(もしくは倒れる)ことになります。

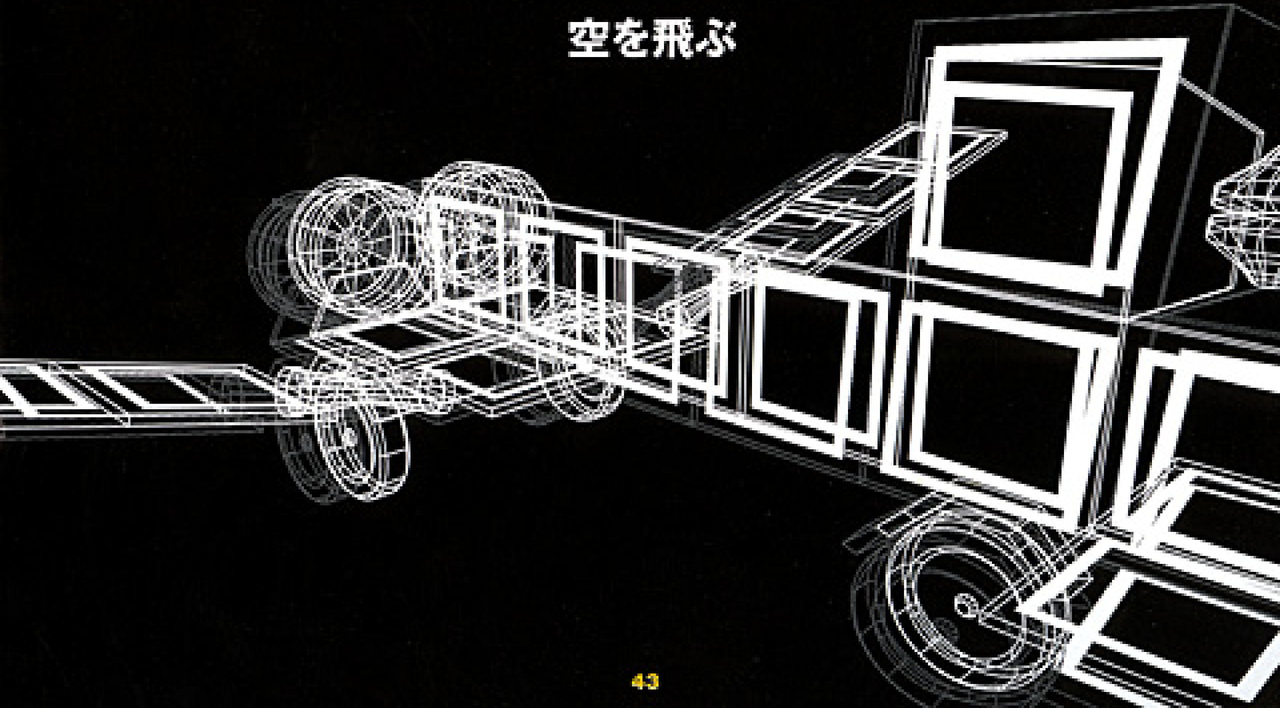




# 3-3 SAMPLE MODEL

空を飛ぶモデルです。飛行機が飛ぶ仕組みをサンプルで簡単に説明します。

## 空を飛ぶ



# PLANE れんしゅうき

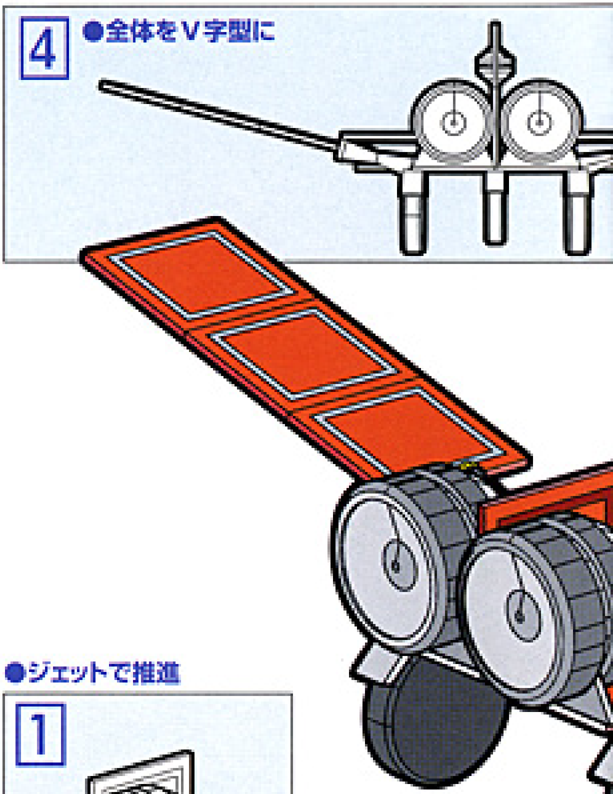
安定して空を飛ぶ飛行機モデルを作るには、重心と空気抵抗について考えなければいけません。飛行が安定しないときは、まず重心位置を調整してみましょう。重心については、46ページの「重心のチェック」を参照してください。

1 ジェットは、前に進む力を生むために使っています。空に浮かぶための力は、ジェットではなく翼で発生しています。

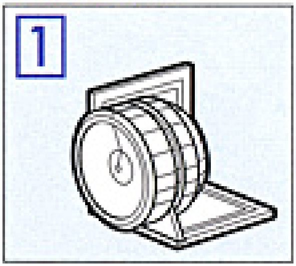
2 翼の推進方向側を高くすることで生まれる空気抵抗によって、上向きの力が発生します。主翼の角度を変えることで上向きの力の強さを調節し、上昇/下降をおこないます。

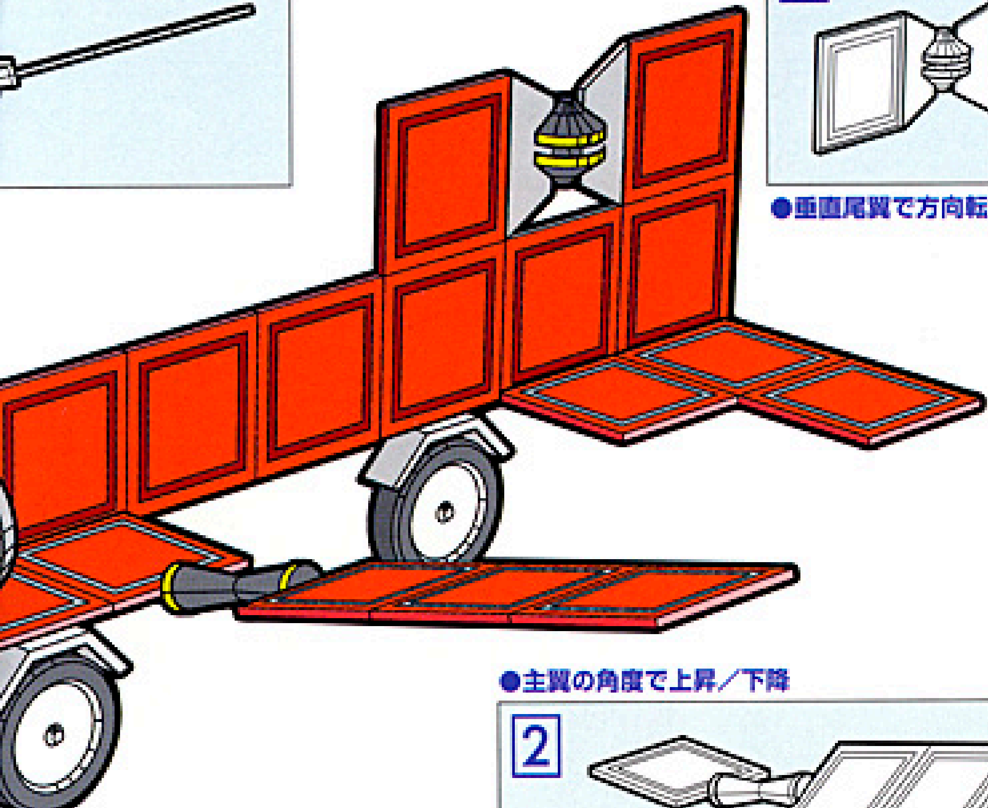
3 方向転換も上向きの力と同じように、垂直尾翼が受ける空気抵抗を利用しておこないます。

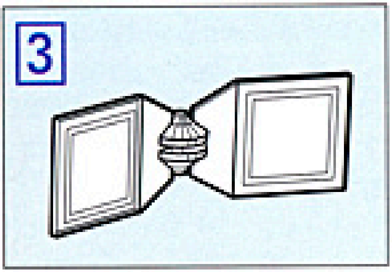
4 モデル全体をバドミントンの羽根のようなV字型にすることで重量物がぶら下がる形にし、空中での安定性を高めています。




●ジェットで推進

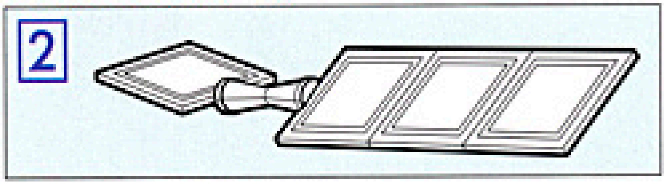







●垂直尾翼で方向転換

●主翼の角度で上昇／下降



# TIPS+

モデルを安定させるための
# 重心のチェック

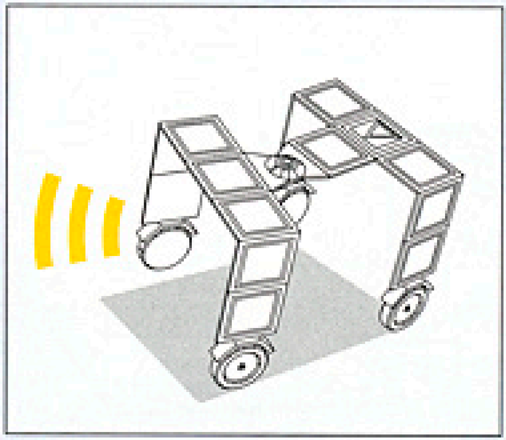
重心とは、前後、左右、上下で重さのバランスが取れる場所のことです。シーソーがつりあっているときの支点をイメージするといいでしょう。

### 重心の位置

エディット画面でモデルの周りに表示される赤い線が、そのモデルの重心です。ここでは、重心位置によって車と飛行機がどのような動きになるのかを説明しています。

### 車の重心

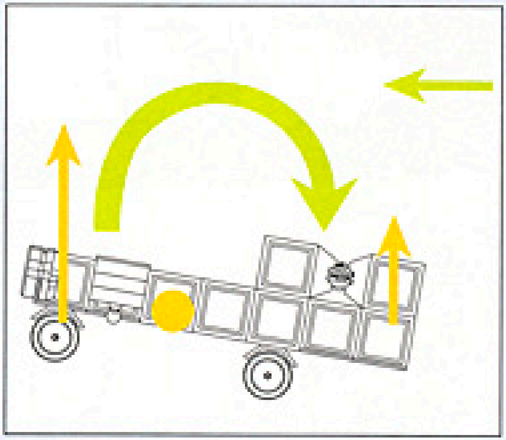
地面の起伏を避けるために、背の高い車が有効になることがあります。しかし、背を高くすると重心があがり、転倒しやすくなります。

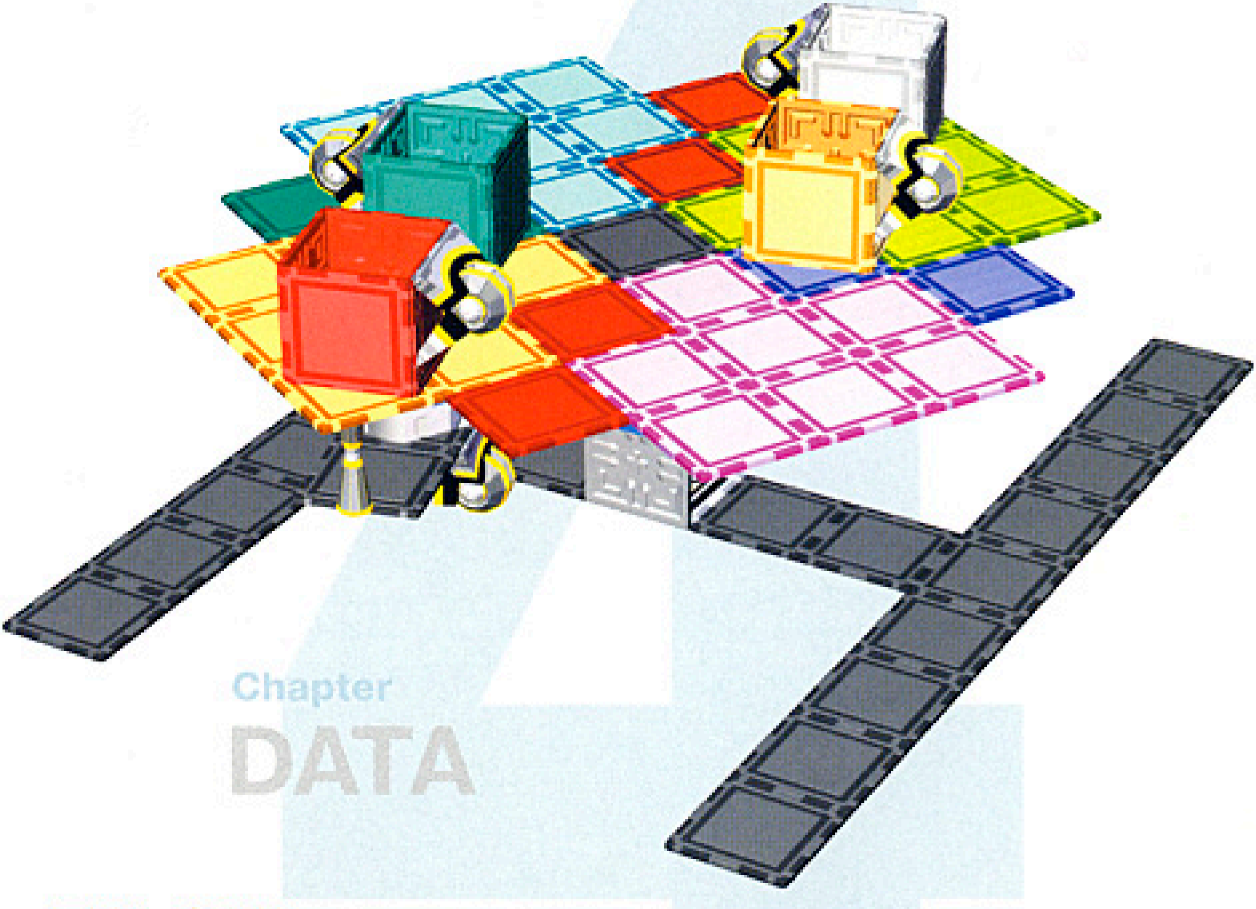


### 飛行機の重心

重心を中心にして、前後の上向きの力のバランスが悪いと安定して飛ぶことができません。たとえば、重心より前の上向きの力が大きいと宙返りしてしまいます。

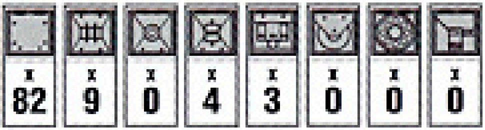
それぞれの翼がどのくらい上向きの力を発生しているかを調べるには、テスト画面を利用するといいでしょう。テスト画面については、16ページを参照してください。





Chapter
DATA

# TEA CUP




**スーパーモデルシリーズNo.4 "紅茶カップ"**

鑑賞用のモデル。モーターを利用して、円運動を美しく再現している。運動特性や機能にとらわれないモデル作りもパネキットの魅力のひとつ。

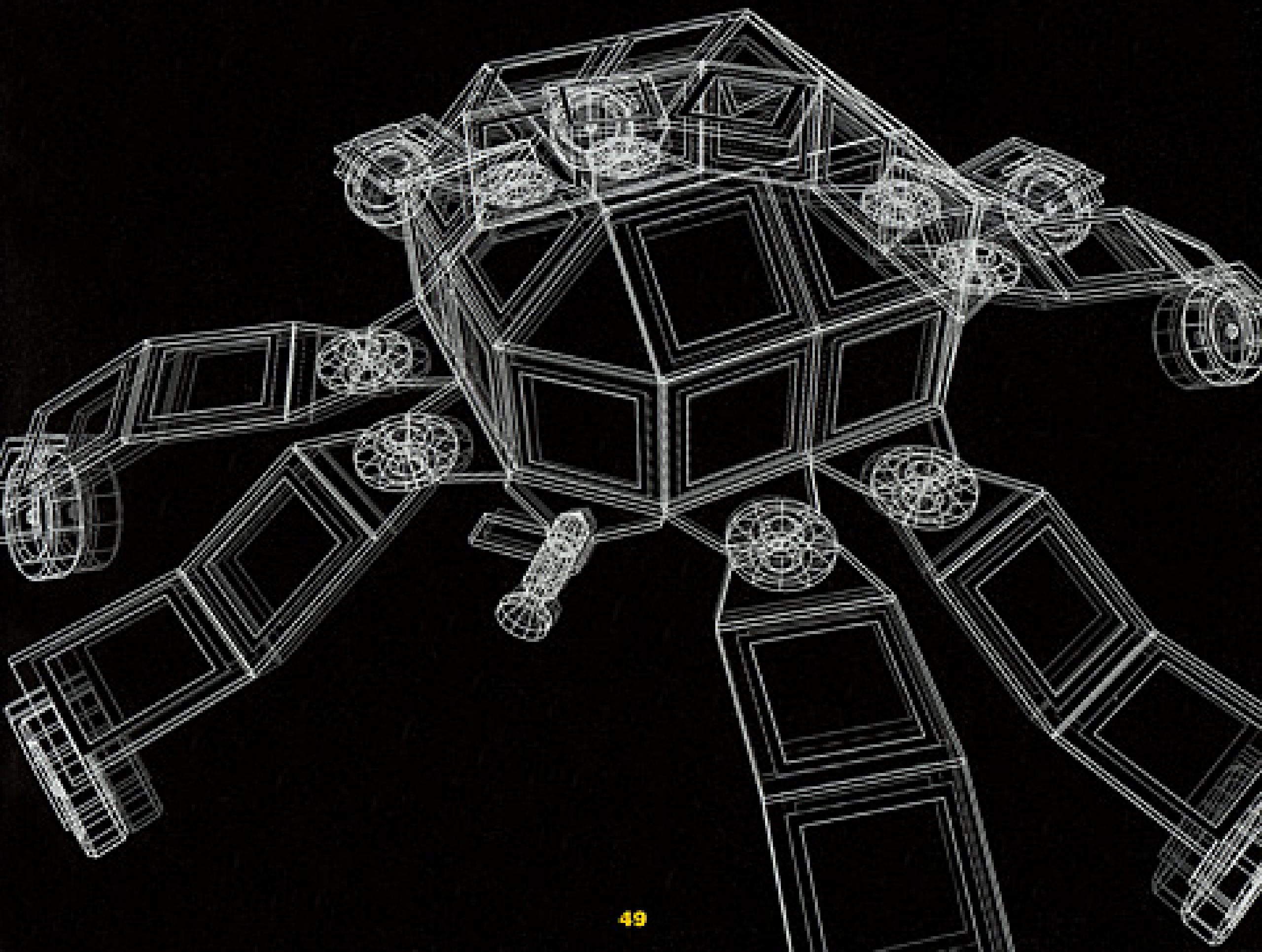
# Data
## データ

ここでは、バネキットに登場するすべてのパーツと島を紹介します。
パーツの特性を知ると、モデル作りが一段と楽しくなります。
さまざまなパーツを上手に組み合わせたモデルで、島にある競技に挑戦してみましょう。

# 4-1 DATA

パネキットでモデル作りに使えるすべてのパーツを紹介します。よりよいモデル作りの参考にしてください。

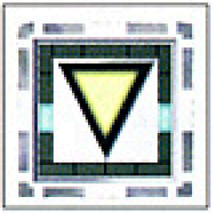
## パーツ

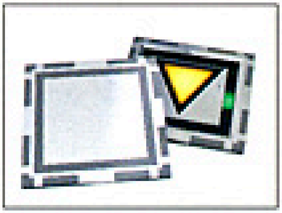


# PARTS パーツ

## CORE コア

コアは、どのモデルにも必ずひとつだけ存在します。モデルから削除することはできません。

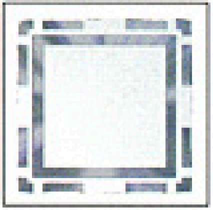


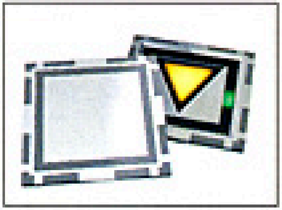


| | |
|---|---|
| 供給電力 | 1 |
| 最大消費電力 | 1 |

## PANEL パネル

モデルを動かすための電力を供給するパーツです。各パーツは電力不足でも動きますが、動作が鈍くなります。



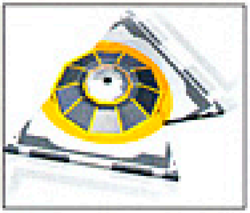


| | |
|---|---|
| 供給電力 | 1 |
| 最大消費電力 | 0 |

## JOINT ジョイント

操作によって折れ曲がることのできるパーツです。X軸、Y軸、Z軸それぞれに曲がる3種類のジョイントがあります。







操作に対応する動作を4種類まで設定できます。デフォルト設定は、操作の設定がないときにどのような動作をしているかを決めます。デフォルト設定をフリーにすると、一定の角度を取らず、加わった力によって自由に曲がります。

| | |
|---|---|
| 供給電力 | 0 |
| 最大消費電力 | 2 |

## MOTOR モーター

左右に4段階の強さで回転できるパーツです。モーターにつながっているパーツの重さのバランスを考えないと、回すつもりが回されることになります。



| | |
|---|---|
| 供給電力 | 0 |
| 最大消費電力 | 8 |

## JET ジェット

前後に4段階の強さでジェットを吹き出せるパーツです。ジェットの力を推進力として使うことができます。



| | |
|---|---|
| 供給電力 | 0 |
| 最大消費電力 | 8 |

## TIRE タイヤ

前後に4段階の強さで回転できるパーツです。モーターなどにつながなくても単体で回転します。



| | |
|---|---|
| 供給電力 | 0 |
| 最大消費電力 | 8 |

## SHOOTER シューター

4段階の強さで弾を発射できるパーツです。1～3段階までは、威力があがり連射能力がさがります。4段階目になると、直進するレーザーを発射します。



| | |
|---|---|
| 供給電力 | 0 |
| 最大消費電力 | 5 |

# TIPS+

モデルは急に止まれない

# 慣性の法則

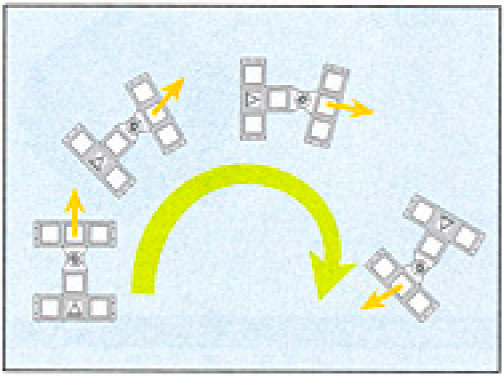
静止している物は止まったままでいようとし、動いている物は同じ動きを続けようとします。この性質を慣性といいます。

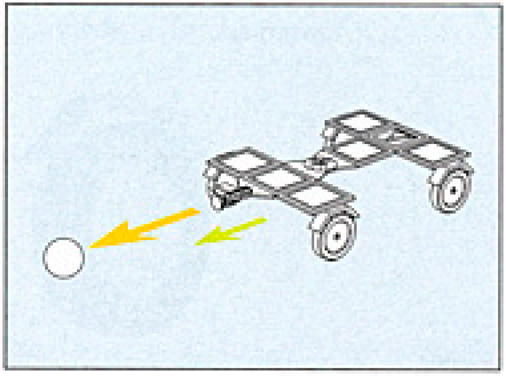
### モデルの慣性

パネキットのモデルにも、慣性は働きます。たとえば、スピードを出している車モデルのアクセルを離しても、すぐには止まりません。これは、前に進もうという慣性が働いているためです。また、直進している車モデルを方向転換させようとすると、最初は直進しようとしているので大回りになります。

### 慣性の利用

モデルの慣性を利用すると、強いショットを撃つことができます。助走をつけてからショットを撃ってみましょう。前へ進もうとするスピードがショットに加わって、威力が強くなります。ただし、4段階目のショットはレーザーなので、慣性の影響を受けません。

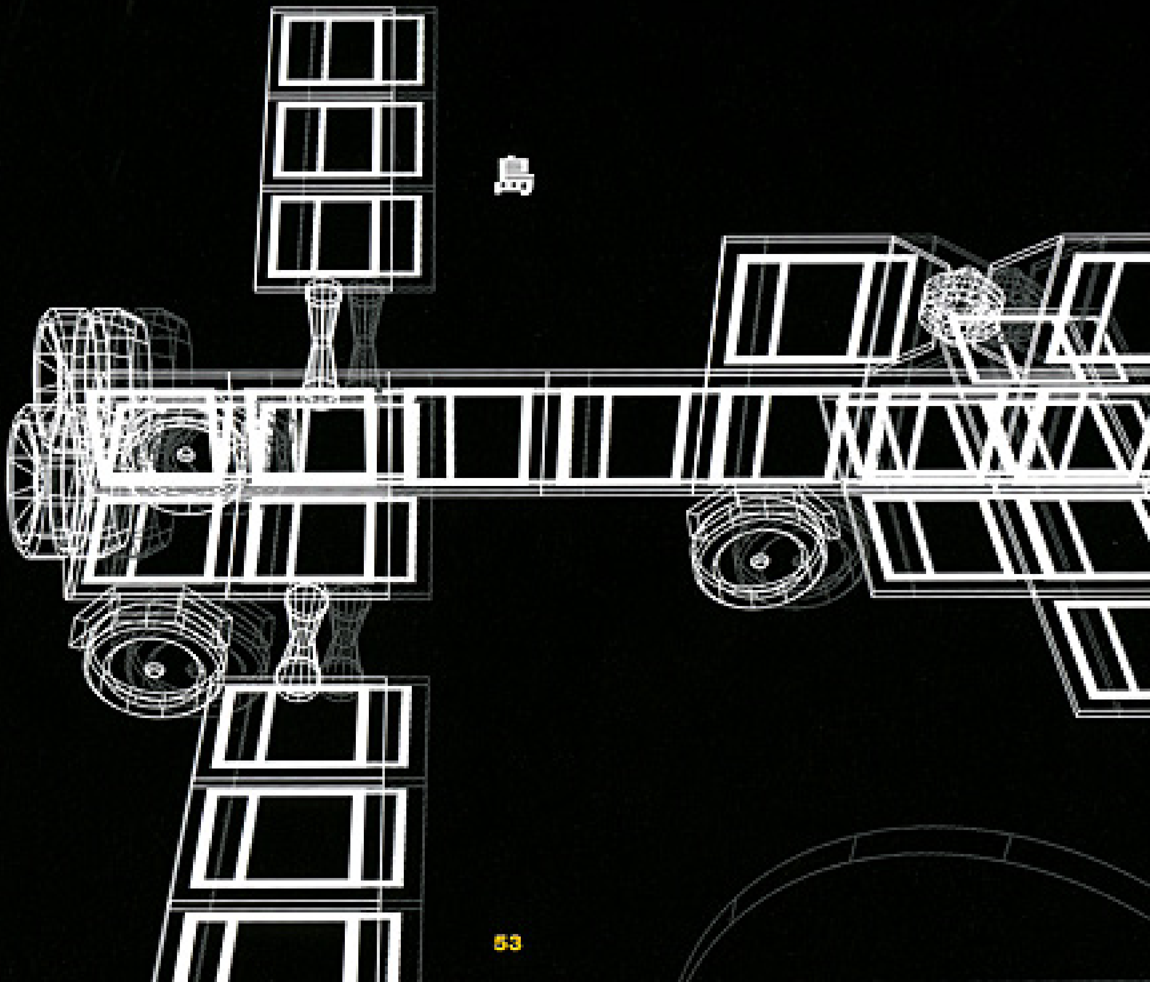




# 4-2 DATA

パネキットの世界にある、個性的な5つの島を紹介します。
それぞれの島にある競技の説明もあるので、フィールド探索の参考にしてください。

## 島



# WHOLE MAP 全体マップ

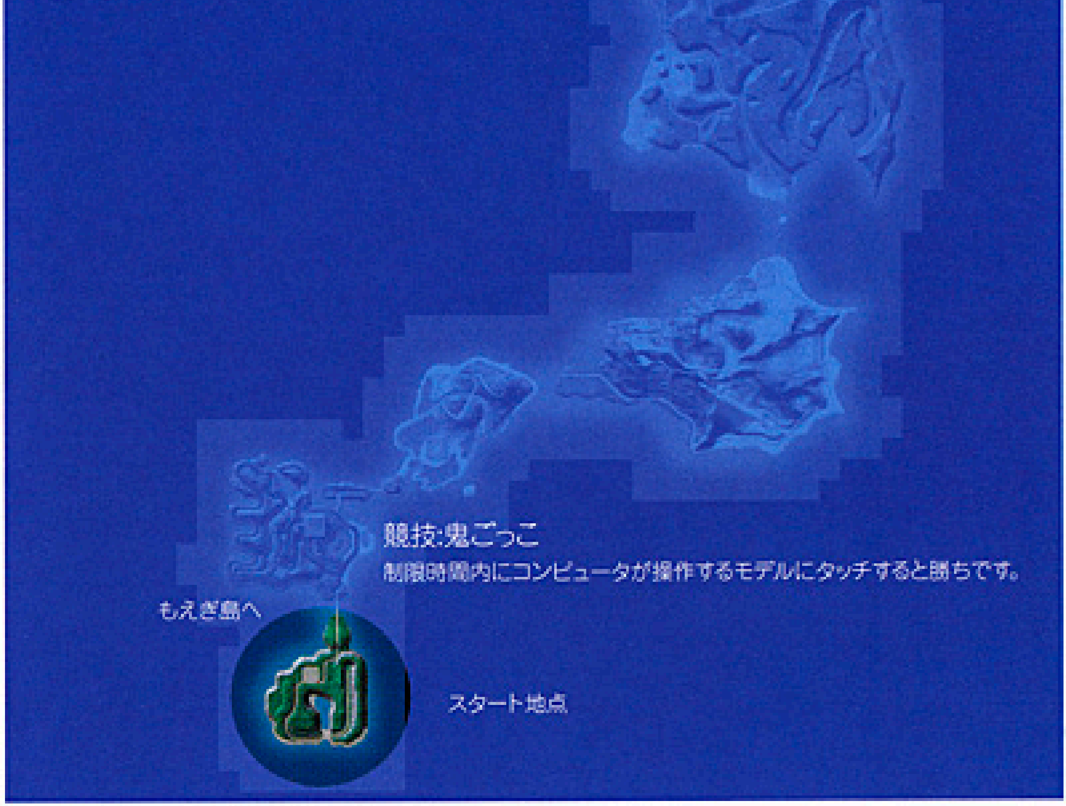
パネキットには、５つの島があります。
最初は「わかば島」以外にはいけませんが、基本的にはポイントとなる競技をクリアすると次の島へ進めるようになります。

① スタート地点
② わかば島
③ もえぎ島
④ みずべ島
⑤ 大雪原
⑥ 赤の荒野



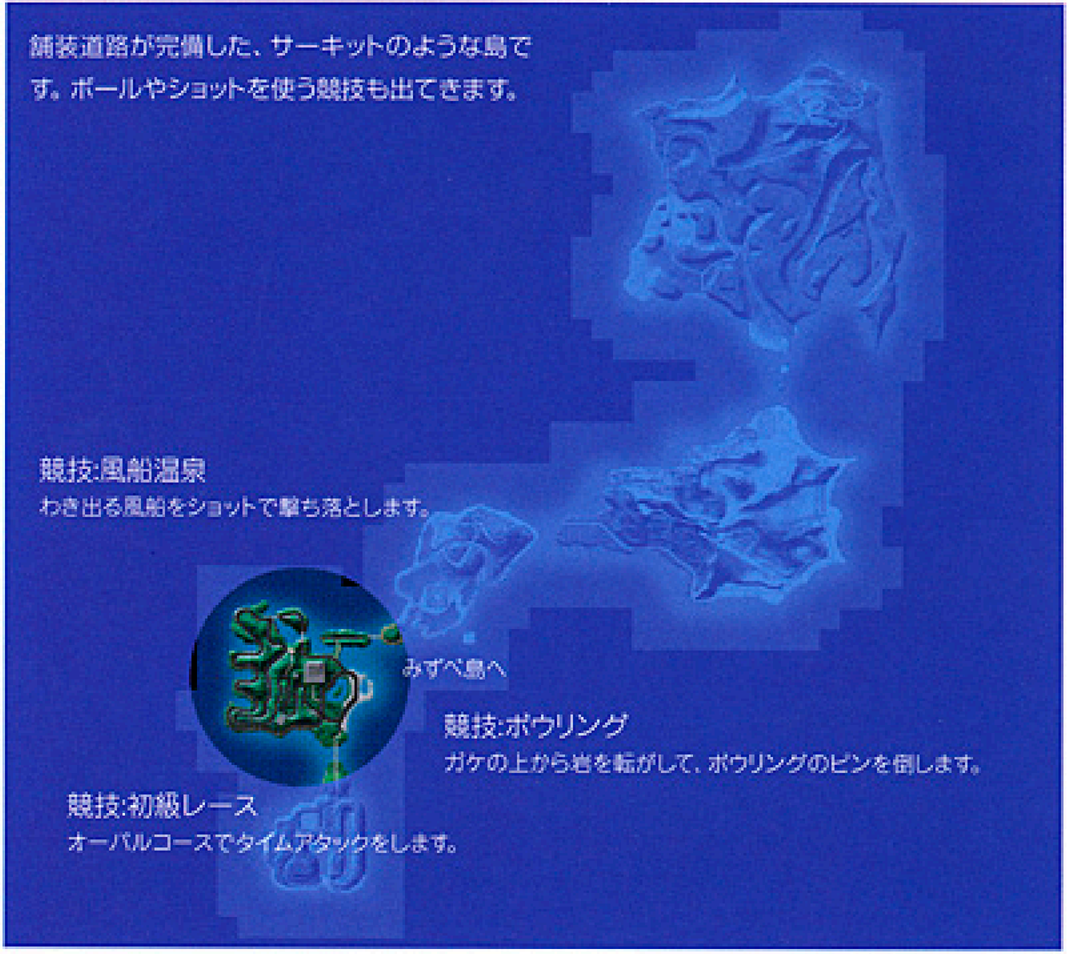
# WAKABA ISLAND わかば島

自然がいっぱいの小さな島。舗装道路もありません。まずは、この島でモデルの操作方法に慣れましょう。



# MOEGI ISLAND もえぎ島

舗装道路が完備した、サーキットのような島です。ボールやショットを使う競技も出てきます。




### 競技:風船温泉

わき出る風船をショットで撃ち落とします。

### 競技:ボウリング

ガケの上から岩を転がして、ボウリングのピンを倒します。

### 競技:初級レース

オーバルコースでタイムアタックをします。

# MIZUBE ISLAND みずべ島

いくつもの池がある、水の豊富な島です。
いよいよ、空を飛ぶ競技が登場します。




**競技:グライディング**

下り坂でスピードをつけて、
できるだけ遠くまで滑空します。

**競技:ポールショット**

転がるポールや岩をよけながら、
ショットで破壊します。

**競技:ショット遠投**

どれだけ遠くまでショットを飛ばせるかを競う競技です。

# SNOW FIELD 大雪原

雪山がそびえる、高低差のある島です。

雪面をすべる競技もあります。




### 競技:山登り

階段状になっているガケを上まで登る競技です。

### 競技:スキー

旗門をくぐりながら斜面をすべりおりるスラローム競技です。

### 競技:パイロンタッチ

さわると色が変わるパイロンを自分の色にする競技です。コンピュータが操作するモデルとの対戦です。

# RED WILDERNESS 赤の荒野

最後の島は、荒れた大地におおわれています。
本格的に飛行機を使うことになるでしょう。



### 競技:砲撃戦

コンピュータが操作するモデルを狙ってショットを撃ちます。

### 競技:ラリー

チェックポイントを通過して、ゴールを目指す競技です。

### 競技:フライキャッチ

空から落ちてくるボールにさわると得点になります。

### 競技:飛行機雲

飛行機雲を連続で出しながら、変わった飛びかたをすると得点になります。

# TIPS+

クリアするために・・・・・・・

## 競技専用モデル

島にはさまざまな競技があります。それぞれの競技によって、モデルに求められる特製が違います。

### 競技とモデル

競技をクリアするためには、モデルにさまざまな能力が求められます。すべての競技をクリアできるモデルを目指すのではなく、加速がいい、小回りがきく、ボールを強くはじく、正確なショットを撃つ、など、競技に合った特性を持ったモデルを作るようにしましょう。

### 加速をよくするには

動いたり止まったりが激しい競技には、加速のよいモデルが向いています。加速をよくするためには、モデルの重量を軽くして、タイヤで動くようにしましょう。ジェットを使うと最高速は速くなりますが、加速はよくありません。

### 悪路を走るには

ダートコースやガケなどの悪路を走る競技では、タイヤをしっかりと地面につけることが重要になります。低重心のモデルに、ジョイントを使ったサスペンションをつけるなどの工夫が有効です。

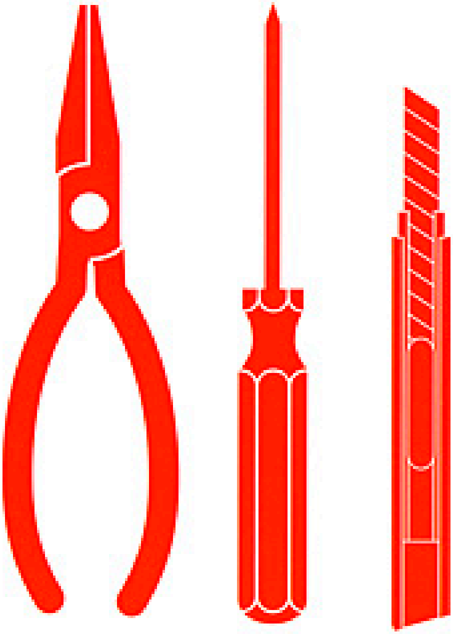
### ボールを押すには

ボールを正確に押す必要がある競技の場合は、しっかりとボールを運べるような形にしましょう。ボールは、中心が重心なので、ある程度背の高いモデルにしたほうが安定して押すことができます。



# STAFF スタッフ

| | |
|---|---|
| 開発 | すさみ |
| 原案／プログラム | 渡辺 訓章 |
| プログラム | 高光 伸和 |
| | 貞清 政紀 |
| | 河野 健 |
| フィールドデザイン | 木稲 崇 |
| CGデザイナー | 澤吹 順 |
| | 高橋 聡 |
| | 中西 健也 |
| | 速水 康成(Dplus) |
| | 山神 おさむ(Dplus) |
| | 福田 陽一(Dplus) |
| | 石原 健(Dplus) |
| タイトルロゴデザイン | 北原 祥行 |
| サウンド／SE | 羽鳥 大裕 |
| チュートリアルナレーション | |
| プロダクションマネージャー | 河越 美帆 |
| | 田中 信作 |
| ナレーター | 川上 とも子 |
| ムービー | |
| プロデューサー | 平松 輝治 |
| ディレクター | 池田 桃子 |
| デザイナー | 田中 正幸 |
| | 吉沢 康晴 |
| | 福井 さとる |
| パッケージデザイン | 岡部 英一 |
| パッケージコーディネイト | 森栄 二郎(SCEI) |
| | 鈴木 宏明(SMC) |
| 解説書編集 | 安原 健一郎(豊玉屋) |
| プロモーション | 細江 恵 |
| | 小川 香希子 |
| 販売企画 | 浅野 高志 |
| QA STAFF | 赤塚 順一 |
| | 鶴田 知章 |
| | 太田 浩司 |
| | 小神野 徹 |
| | 永井 裕之 |
| | 宍戸 理恵 |
| | 島田 達男 |
| | 坂本 道早 |
| | 多々良 徹 |
| | 梶 真由子 |
| | 木村 多恵子 |
| スペシャルサンクス | 吉川 太 |
| | 宗増 寛 |
| | 緒方 優 |
| | 足立 賢明 |
| | 瀬口 貴行 |
| | 吉澤 礼 |
| | 森藤 裕子 |
| | Bomber eXpress |
| | WacWac! |
| ディレクター | 寺澤 健治 |
| | 小谷 浩之 |
| プロデューサー | 桐田 富和 |
| スーパーバイザー | 冨田 敏幸 |
| エグゼクティブプロデューサー | 佐藤 明 |



NOT REQUIRED FOR OPERATION



SCPS 10096

PANEKIT
INFINITIVE CRAFTING TOY CASE

# パネキット リファレンスカード

PlayStation

## ショートカット操作一覧

### エディタ内共通

| | |
|---|---|
| [方向キー] | カーソル移動 |
| [○]+[方向キー] | カーソル高速移動 |
| [△]+[方向キー] | モデル回転 |
| [△]+[L2][R2] | モデル回転(90°単位) |
| [△]+[L1][R1] | モデルズーム |
| [△]+[START] | カメラ位置リセット |

### 通常時

| | |
|---|---|
| [△]+[SELECT] | ボタン入力パネルON/OFF |
| [×] | モデル全体マップ表示 |
| [L1][R1][L2][R2] | カーソル位置ショートカット |
| [SELECT] | モード切り替え |
| [START] | 編集メニュー表示 |
| [○]+[SELECT] | アンドゥ |
| [○]+[START] | モデルのテスト |

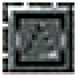
### モデル全体マップ

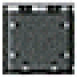
| | |
|---|---|
| [△] | モデル回転 |

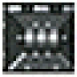
### スペック入力時

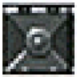
| | |
|---|---|
| [×]+[方向キー] | スペック入力カーソル移動 |
| [SELECT] | 文字種類変更 |
| [START] | 「おわり」へカーソル移動 |

## パーツアイコン一覧

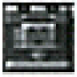

←コア


←パネル

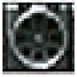

←Xジョイント


←Yジョイント


←Zジョイント


←モーター


←タイヤ

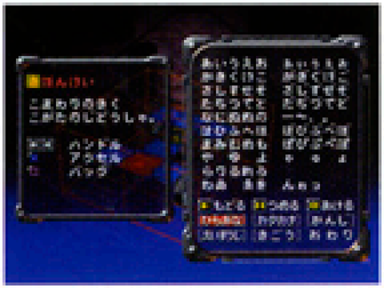

←ジェット


←シューター

# 編集メニュー



- ⬅操作をひとつ戻す
- ⬅新しいモデルを作る
- ⬅スペック入力 ●
- ⬅モデルのテスト ●
- ⬅メインメニューに戻る



モデルの説明を入力します。左側のウィンドウから入力したいところを選択して、文字を決定してください。



# スペック入力

ひらがな




カタカナ




かんじ




えいすうじ




きごう



# パネル

## ボタン入力パネル




## カメラリモコン



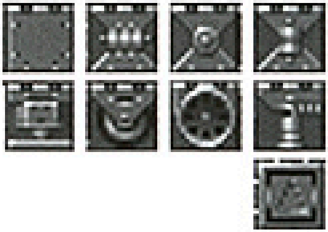
PANEKIT
INFINITIVE CRAFTING TOY CASE

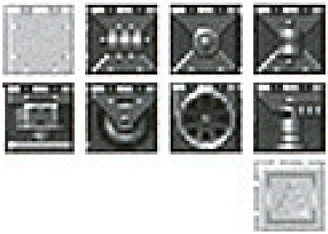
# モードパレット

## 接続モード




←パーツパレット
←パネル展開図
←折り曲げ角度





## パラメーターモード

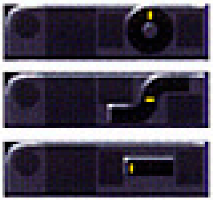



←ボタンパレット
←設定バンド
←ゴミ箱
←デフォルト設定値

角度

出力
2方向

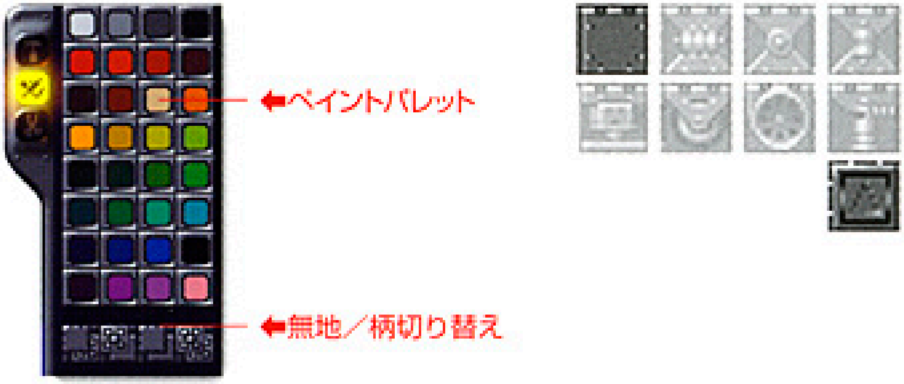
出力
1方向



PANEKIT
INFINITIVE CRAFTING TOY CASE

# モードパレット

## ペイントモード




## 編集モード

